

Jouet : « Maison trouée »

Age : 1+

Armoire : Jaune

Durée : /

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Déduction/Observation

Thème : Couleurs/Symboles



Principe : Une jolie maison avec plusieurs formes colorées à insérer dans les trous du toit. Un jeu idéal pour stimuler l'association logique, apprendre les couleurs et pour affiner les mouvements des mains de bébé.

Taille boîte : 16x16x21

Inventaire : 1 maison, 1 toit à trous, 2 ronds rouges, 2 cubes bleus, 2 bornes verts, 2 triangles jaunes

Jouet : « Tape-tiges »

Age : 1+

Armoire : Jaune

Durée : /

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Force/Observation

Thème : Couleurs/Symboles



Principe : Un petit banc avec des tiges colorées à marteler. Un jeu amusant pour affiner les mouvements des mains de bébé, pour apprendre à doser sa force et à viser et pour connaître les couleurs.

Taille boîte : 23x9x13

Inventaire : 1 support, 1 maillet, 8 tiges de couleur

Jouet : « Camion aimanté »

Age : 1+

Armoire : Jaune

Durée : /

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Déduction/Observation

Thème : Couleurs/Symboles



Principe : Un petit camion avec plusieurs formes colorées à insérer dans les trous de la remorque. Un jeu idéal pour stimuler l'association logique, apprendre les couleurs et pour affiner les mouvements des mains de bébé.

Taille boîte : 29x12x15

Inventaire : 1 tracteur-grue, 1 remorque, 2 triangles rouges, 2 cubes bleus, 2 ronds jaunes

« Tout-petit Montessori : Mes fruits et légumes »

Age : 1+

Armoire : Jaune

Durée : /

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Observation

Thème : Couleurs / Alimentation



Principe : Une découverte sensorielle des fruits et des légumes et un développement du langage.

Taille boîte : 18x15x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 9 cartes, 18 aliments en feutrine (9 x 2 exemplaires)

Mes premiers jeux - Pyramide d'animaux

Age : 2+
Armoire : Jaune
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs
Genre : Adresse
Thème : Animaux



Principe : Qui sera le plus adroit et réussira la plus haute pyramide d'animaux ? L'un après l'autre, les enfants empilent les animaux prudemment les uns sur les autres et, selon la variante de jeu, construisent une ou deux tours les plus grandes possibles sur un ou plusieurs plateaux. Si aucun animal ne tombe quand la tour est empilée, le joueur récupère un soleil en récompense. Qui aura récupéré le plus de soleils à la fin de la partie ?

Taille boîte : 37x27x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 2 vaches, 2 cochons, 2 poules, 1 mouton, 1 chien, 1 lapin, 1 dé à symboles, 1 pré de trèfles, 1 pré de fleurs, 2 buissons, 9 cartes soleils/animaux

Premier verger

Age : 2+
Armoire : Jaune
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs
Genre : Coopération
Thème : Nature



Principe : Tous les participants vont devoir jouer contre le jeu ! Ensemble, il faudra s'armer de courage et coopérer afin de cueillir tous les fruits avant que le vil corbeau n'arrive au verger...

Taille boîte : 22x22x6.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 4 pommes vertes, 4 pommes rouges, 4 poires jaunes, 4 prunes bleues, 5 cartes chemin, 1 panier pour les fruits, 1 corbeau, 4 arbres, 1 dé

Petit ver luisant

Age : 2+

Armoire : Jaune

Durée : 5 min

Nombre de joueurs : 1 à 3 joueurs

Genre : Chance

Thème : Animaux



Principe : Il y a quelque chose qui brille ! Myrtille la chenille s'étire et découvre Victor le ver luisant quelques feuilles plus loin. Elle voudrait bien jouer avec lui ... Qui aura un peu de chance au dé et réussira à courir avec la petite chenille vers le petit ver luisant avant que Victor n'atteigne le bout du chemin de feuilles et ne s'envole ?

Taille boîte : 15x23,5x6,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 dé, 1 ver luisant, 1 chenille, 1 fleur, 12 feuilles

Une cuillère pour Martin

Age : 2+

Armoire : Jaune

Durée : 5 min

Nombre de joueurs : 1 à 3 joueurs

Genre : Observation / Connaissances

Thème : Animaux / Nourriture



Principe : Le petit ours a une faim de loup ! Heureusement qu'une assiette pleine de bouillie est déjà prête. Le dé va indiquer aux enfants par quelle bouillie ils vont commencer à donner à manger au petit ours. Qui veut donner à manger au petit ours en premier ?

Taille boîte : 22x22x6.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 ours présentoir en deux parties, 12 plaquettes bouillie, 1 assiette, 1 cuillère, 1 dé

La fée aux fleurs

Age : 2+

Armoire : Jaune

Durée : 5 à 10 min

Nombre de joueurs : 1 à 3 joueurs

Genre : Couleurs / Coopération

Thème : Nature / Imaginaire



Principe : Rosalina, la fée aux fleurs, vol dans les airs en éparpillant sa poussière magique... et voilà que les fleurs se mettent à pousser au bord de l'étang et dans le pré. Les enfants aident Rosalina à soigner ses fleurs et coopèrent à ce que tous les boutons s'ouvrent pour former de jolies fleurs. Un jeu d'empilement coopératif et d'apprentissage des couleurs. Avec variante pour classer les formes, pour enfants plus âgés.

Taille boîte : 22x22x6.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 9 tiges (3 roses, 3 bleues, 3 vertes), 3 têtes de fleurs, 1 fée, 1 dé

Lapin & Magicien

Age : 2+

Armoire : Jaune

Durée : -

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Casse-Tête

Thème : Casse-Tête / Couleurs



Principe : Où est le lapin ? Assis sur le bloc jaune, rouge ou bleu ? Regarde-t-il à travers le trou rond ou bien l'étoile ? Lapin & Magicien est un jeu destiné aux jeunes enfants afin de leur permettre de découvrir le monde fascinant de la 3D. Votre enfant pourra tout aussi bien résoudre les 60 défis proposés ou plus simplement jouer avec les différentes pièces de couleur et le lapin rigolo.

Taille boîte : 28,5x24x9,5

Inventaire : 2 règles du jeu, 1 lapin, 3 supports en bois, 30 cartes défis

3 Little Pigs

Age : 2+

Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Coopération

Thème : Coopération / Animaux



Principe : Après avoir installé le plateau de jeu, disposé la maison et les pièces Fleur face caché, chacun des joueurs prend un pion Cochon en bois et le positionne dans leur case de départ. Le Loup est lui aussi placé sur sa zone de départ, derrière la maison. A tour de rôle, les joueurs lancent le dé. Quand le dé est rouge, jaune ou bleu, le petit cochon avance si la case juste devant est de la couleur indiquée. Quand le dé est noir, c'est le loup qui avance. Les 3 petits cochons doivent rentrer dans la maison avant le loup.

Taille boîte : 23x23x6,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 4 morceaux de plateau, 2 chemins du loup, 1 maison en 2 parties, 1 dé, 3 cochons, 1 loup, 6 pièces fleurs

Au marché !

Age : 2+

Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Argent / Observation

Thème : Argent / Quotidien



Principe : Prêts pour aller faire les courses au marché ? Chacun a une liste de courses avec quatre choses à acheter. Mais où trouve-t-on du pain et sur quel étal vend-on du fromage ? Combien coûtent les chaussettes et reste-t-il encore de délicieuses fraises ? Que peut-on acheter avec le billet ? Le dé détermine sur quel étal il faut faire les courses. Les enfants peuvent aussi jouer librement avec le matériel de jeu et s'essayer à de nombreux jeux de rôle de marchande.

Taille boîte : 22x22x6.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 étal (fond de boîte + deux parties), 1 dé, 4 listes de courses, 16 plaquettes aliments, 4 billets, 8 petites pièces, 4 grosses pièces

Jeu d'enfilage

Age : 2+
Armoire : Jaune
Durée : *
Nombre de joueurs : 1 joueur
Genre : Dextérité / Enfilage / Motricité
Thème : Nature / Forme



Principe : Enfile les petites fleurs et les animaux le long de la corde !

Taille boîte : 15x15x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 corde, 14 éléments

Puzzle d'association : Les contraires

Age : 2+
Armoire : Jaune
Durée : *
Nombre de joueurs : 1 joueur
Genre : Puzzle / Association / Contraire
Thème : Quotidien



Principe : Retrouve chaque image et son contraire en refaisant chaque pièce de puzzle (deux pièces chacun).

Taille boîte : 13x13x13
Inventaire : 1 règle du jeu, 30 pièces

La princesse au petit pois

Age : 3+

Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Adresse/ Chance

Thème : Conte / Fantastique



Principe : Faites le lit de la princesse sans tout faire tomber...

Taille boîte : 23x15x7.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 4 matelas, 4 oreillers, 4 traversins, 1 bille verte, 1 princesse, 1 dé, 1 lit, 1 plateau

Gagne ta maman !

Age : 3+

Armoire : Jaune

Durée : /

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Casse-tête / Construction

Thème : Construction



Principe : Educatif, d'une richesse exceptionnelle avec ses nombreuses variantes, Gagne ta maman, via l'extension Kataboom, est aussi un innovant jeu d'adresse et de construction. Avec des règles très simples, assimilées en cinq minutes, Gagne ta maman réunit toute la famille. On y joue seul ou à deux et à tous les âges! En duo, il faut être le plus rapide pour réaliser les figures évolutives imposées par les cartes. D'hilarantes parties « speed » (de 1 à 3 minutes) ou les petits s'éclatent lorsqu'ils gagnent les plus grands. En solitaire, il s'agit de trouver un maximum de pentas parmi des centaines de milliers de combinaisons.

Taille boîte : 31x20x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 18 pièces, 60 cartes

Ballons

Age : 3+

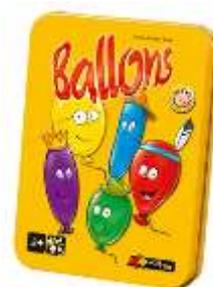
Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Hasard/Stratégie

Thème : Couleurs/Symboles



Principe : Chaque enfant a 5 jolis ballons colorés. A son tour, un joueur tourne une carte action : les griffes du chat, les piquants des roses ou le vent mauvais peuvent faire disparaître un de ses ballons... mais Maman peut le faire réapparaître. Objectif : en perdre le moins possible.

Taille boîte : 10,5x14x2

Inventaire : 1 règle du jeu, 50 cartes

Tim t'aide à ranger

Age : 3+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Observation

Thème : Objets / Quotidien



Principe : Quelqu'un a tout dérangé et la maison est en bazar ! Comment ranger tout ce désordre avant l'arrivée de Papa et Maman ? Heureusement que Tim est là pour t'aider à tout remettre à la bonne place. Lancez le dé, déplacez Tim et essayez de trouver un objet à ranger parmi ceux au centre. Quiconque termine de ranger une pièce remporte un point.

Taille boîte : 24,5x24,5x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 6 morceaux de plateau de jeu, 18 objets, 1 figurine, 6 jetons, 1 dé

Bazar Bizarre Junior

Age : 3+

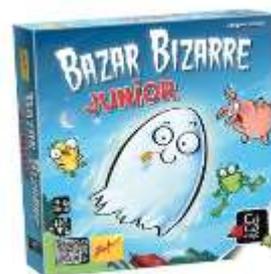
Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Reflexes/Rapidité

Thème : Fantastique



Principe : Dès qu'une carte a été retournée, tous les joueurs regardent quels personnages représentés sont de la bonne couleur. Chacun essaye alors d'être plus rapide que ses adversaires et d'en attraper le plus possible. Il peut y avoir 1, 2 ou 3 personnages de la bonne couleur par carte. Chaque personnage correct attrapé rapporte une carte. Celui qui en aura le plus en fin de partie, gagne ! Des variantes permettent de faire évoluer la difficulté.

Taille boîte : 13x13x4,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 4 figurines, 55 cartes

Licornes dans les nuages

Age : 3+

Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Chance

Thème : Course / Animaux / Fantastique



Principe : Les quatre licornes Bonheur étincelants, Poussière d'étoile, Fleur magique et Cœur de fée habitent au lointain pays des nuages. Toutes joyeuses, elles gambadent sur les nuages cotonneux, glissent sur les arcs-en-ciel multicolores comme sur des toboggans et s'amuse avec les cristaux de nuage. Mais voilà qu'un orage se prépare à l'horizon ! Qui peut aider les licornes à aller le plus vite possible vers le soleil et à ramasser en chemin beaucoup de cristaux de nuage ?

Taille boîte : 15,5x23x4,3

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau en 3 parties, 4 licornes, 2 dés, 60 cristaux

Sonix junior

Age : 3+

Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Mémoire / Loto / Rapidité

Thème : Musique



Principe : Coffret de 4 jeux audio intégrant un Mémo classique, un Mémo audio, un loto et un jeu de rapidité ! Tout pour découvrir la musique et ses instruments en s'amusant !

Taille boîte : 16x27.5x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 cd, 36 cartes

Tous au poulailler

Age : 3+

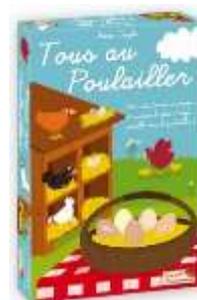
Armoire : Jaune

Durée : -

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Hasard / Mémoire

Thème : Nature



Principe : Il s'agit de trouver un panier, puis de trouver les œufs frais, en prenant bien soin d'éviter les œufs cassés et surtout en évitant les poules qui défendent le poulailler. À la règle de base viennent ensuite s'ajouter des règles évolutives qui permettent, après le bon apprentissage du jeu, d'introduire de nouvelles règles pour un jeu de mémoire tout d'abord puis pour un jeu de prise de risque du type «stop ou encore ?».

Taille boîte : 10,5x17x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 60 cartes

Le verger – jeu de mémoire



Age : 3+

Armoire : Jaune

Durée : 10-15 min

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Mémoire / Concentration

Thème : Nature

Principe : Le verger est composé d'un carré de quatre rangées de fruits sur quatre. Les joueurs retournent une plaquette de fruit pour trouver le fruit qui correspond à la couleur indiquée par le dé. Si elles correspondent, le fruit est déposé dans le panier ; si non, la plaquette est à nouveau retournée. Si le dé tombe sur le corbeau, celui-ci est avancé d'une case en direction du verger. Le but du jeu est de récupérer les fruits tous ensemble avant que le corbeau n'atteigne le verger et ne prenne aux joueurs toute leur récolte.

Taille boîte : 11,5x18x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 1 corbeau, 1 dé, 4 paniers, 16 plaquettes fruits

La chasse aux monstres



Age : 3+

Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 1 à 6 joueurs

Genre : Mémoire / Coopératif

Thème : Monstres / Horreur

Principe : Dans ce jeu coopératif, les joueurs se liguent contre le jeu. Les monstres sortent tour à tour de sous le lit et viennent encercler ce dernier. Pour les faire fuir il suffit de retrouver parmi les 10 tuiles jouets celui qui leur fera une peur bleue, et leur crier "Au placard, les monstres!" Sur chaque carte monstre est indiqué l'objet qui correspond. Usez de votre mémoire pour retrouver le bon parmi tout ce fatras. Au bout de trois erreurs un nouveau monstre sort du lit. Lorsque 4 monstres encerclent le lit, les joueurs ont perdu. Si, en revanche, les joueurs enferment tous les monstres au placard, ils remportent la victoire!

Taille boîte : 19x18,30x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 24 cartes Monstres, 15 tuiles, 1 boite Placard

La belle au bois dormant

Age : 3+

Armoire : Jaune

Durée : /

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Casse-Tête

Thème : Casse-Tête



Principe : La princesse est retenue prisonnière au château ! Pour voler à son secours, votre enfant doit trouver le bon chemin et se faufiler dans les dédales de ce labyrinthe 3D. Trop facile ? Les 4 plateaux se modulent pour changer l'agencement du labyrinthe et proposer 60 défis de difficulté croissante ! Et parce que ce n'est pas toujours le gentil qui triomphe, un autre mode de jeu propose à votre enfant d'incarner le dragon pour bloquer le passage au chevalier et lui empêcher l'accès au château ! Plus difficile, ce mode de jeu l'invite à réfléchir à l'envers !

Taille boîte : 29x28.9x7.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 4 plateaux amovibles, 1 socle, 1 livre, 1 carnet de solutions, 1 chapeau, 1 dragon, 1 prince, 1 princesse

Mes premières énigmes ! Princesses

Age : 3+

Armoire : Jaune

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 1 à 6 joueurs

Genre : Quizz

Thème : Contes



Principe : L'idée est de retrouver une idée en relation avec les histoires de princesses à l'aide de trois indices. Aucun texte sur les cartes pour que le jeu soit accessible aux plus jeunes.

Taille boîte : 11x16x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 42 cartes

Prout le monstre

Age : 3+

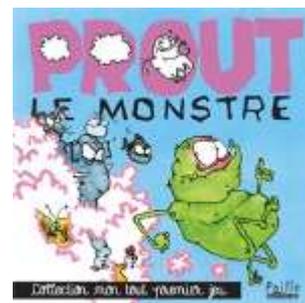
Armoire : Jaune

Durée : 10 à 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Coopératif / Chance / Tactique

Thème : Animaux / Monstres / Coopératif



Principe : Un jeu avec un monstre et des "prouts" pour des enfants et des parents à partir de 5 ans, voire 3 ans avec la règle pour les "p'tis bouts". Nous avons affaire à un jeu coopératif. Enfin, presque, parce que l'un des joueurs va devoir jouer "Prout le Monstre" alors que les autres sont les "Anti-prout". Jouer consiste à déplacer le pion de sa couleur (bleu pour "Prout", rouge pour les "Anti-prout") d'une case dans n'importe quel sens, mais en respectant quelques petites règles comme ne pas être à 2 sur la même case, ne pas se poser sur une case "Prout" si on est "Anti-prout", etc... Les "Anti-prout", vu qu'ils jouent un tout petit peu plus souvent, ont une limitation, ils ne peuvent se déplacer que sur une case de la couleur indiquée par le dé. Le truc, c'est qu'il y a des tas de tuiles spéciales un peu partout, et qu'il se passe des choses lorsque l'on se pose dessus. Par exemple, quand "Prout" finit son déplacement sur une case "p'tit prout", il doit imiter le prout de l'animal qui est dessus...

Taille boîte : 12x12x3.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 36 tuiles, 1 dé, 2 pions

Hérissons Tourbillons

Age : 3+

Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Chance / Mémoire

Thème : Animaux



Principe : Aujourd'hui, les enfants hérissons se déguisent : avec de grandes feuilles piquantes de leur couleur préférée ! Mais attention : le vent peut faire tourbillonner toutes les feuilles, et emporter celles déjà réunies ! Le premier joueur à avoir déguisé son hérisson avec des feuilles de sa couleur remporte la partie.

Taille de la boîte : 22x22x4.5 cm

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 dé, 4 hérissons (3 parties + lunettes), 30 feuilles, 1 sac de feuille

Wokabi et ses amis

Age : 3+

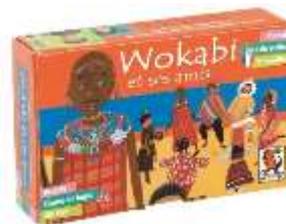
Armoire : Jaune

Durée : *

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Puzzle / Logique / Mémoire

Thème : Voyage / Monde



Principe : « Wokabi et ses amis » est un jeu de cartes évolutif et éthique sur le thème des enfants du monde. Cinq règles de jeu différentes sont proposées afin de s'adapter au mieux aux enfants de 3 à 7 ans, en fonction de leur maturité. Une jolie manière de sensibiliser les enfants à d'autres cultures !

Taille de la boîte : 13x9x3 cm

Inventaire : 1 règle du jeu, 36 cartes

À la découverte des pompiers

Age : 3+

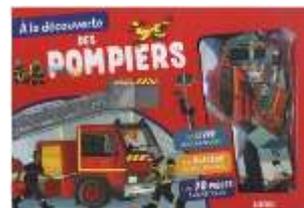
Armoire : Jaune

Durée : *

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Découverte / Logique

Thème : Pompiers



Principe : Place plus les aimants sur ton plateau aimanté pour l'animer ! Découvre les différentes pièces de la caserne des pompiers, replace les diverses interventions et reconstitue les véhicules et les tenues !

Taille de la boîte : 33x22,5x3,5 cm

Inventaire : 1 plateau, 90 aimants

Toutim

Age : 3+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Associations / Connaissances / Langage / Observation
Thème : Animaux / Nature / Quotidien



Principe : À son tour le joueur regarde s'il a parmi ses cartes un objet qui répond à la caractéristique demandée : il peut s'agir de formes, de couleurs, mais aussi de concepts invisibles comme salé, sucré, chaud, froid, piquant, bruyant, etc. Le premier à avoir posé toutes ses cartes a gagné.

Taille de la boîte : 9.5x12.5x3.5 cm
Inventaire : 1 règle du jeu, 50 cartes

Ohren Ziehen / Tirez les oreilles !

Age : 3+
Armoire : Jaune
Durée : 5 à 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Toucher / Motricité / Association
Thème : Animaux



Principe : Laissez votre enfant piocher les oreilles contenues dans le sac. Ensemble, regardez les oreilles et aidez votre enfant à les classer par couleur et à les poser dans les découpes correspondantes.

Taille de la boîte : 15x23x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 9 cartes animaux, 1 sac en tissu, 21 oreilles

Magnéti' book « Animaux »



Age : 3+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Motricité / Association

Thème : Animaux / Nature

Principe : Pioche une carte animal, retrouve les trois morceaux de celui-ci, puis reconstitue-le sur le tableau magnétique !

Taille de la boîte : 19x26x4

Inventaire : 10 cartes, 30 magnets, 1 socle en plastique

Mon grand coffret Petite Section

Age : 3+

Armoire : Jaune

Durée : *

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Connaissances / Association

Thème : Connaissances / Lettres / Chiffres / Animaux / Nature /

Couleurs



Principe : Conçu par des professionnels de la petite enfance, ce grand coffret propose une sélection de jeux sur les apprentissages de la petite section de maternelle. Comme à l'école, l'enfant apprend à : Reconnaître les couleurs et les formes, Associer une lettre à son image, Associer un chiffre à une quantité. Plus de 10 jeux progressifs pour jouer seul et apprendre à jouer ensemble, par exemple : Le loto des couleurs, Le petit train des lettres, Le jeu des 5 paniers, Le grand jeu de la ferme.

Taille de la boîte : 28x39x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 5 plateaux couleurs, 30 jetons carrés, 26 cartes wagons + 26 lettres, 5 cartes puzzles chiffres et quantités, 25 jetons animaux, 5 jetons dés, 5 cartes consignes

Doudou

Age : 3+

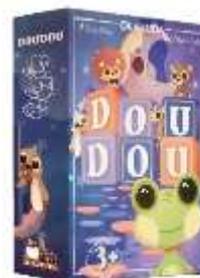
Armoire : Jaune

Durée : 5 min

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Déduction / Coopération

Thème : Coopération / Rêve / Nuit



Principe : Afin de retrouver le doudou farceur qui s'est caché dans la chambre, les détectives vont devoir collaborer pour mener l'enquête... Est-ce le doudou grenouille ? L'ours ? Le lion ? Le lapin ? Ou bien la mignonne girafe ? Et où s'est-il donc caché ? Avec un nombre limité de tentatives proposées par les 7 tuiles enquête, nul ne connaît la solution à l'intrigue au départ. Ensemble, parents et enfants tenteront de faire les choix les plus judicieux pour résoudre l'énigme. Et si par malheur l'enquête n'a pas abouti, alors il nous restera le coup de chance ! Arriverez-vous à retrouver le petit farceur ?

Taille de la boîte : 15x10.5x3.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 tuile Nuit, 5 doudous, 5 cachettes, 25 tuiles Indice, 1 tuile Question

Hop ! Hop ! Galopons !

Age : 3+

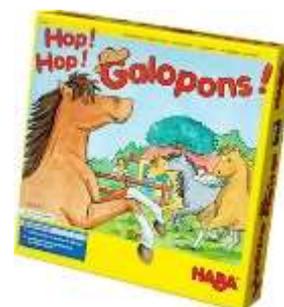
Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Chance

Thème : Animaux / Chevaux / Course



Principe : Les chevaux ont passé une belle journée dans le pré, mais ils doivent vite rentrer à la ferme. Dans leur box, il leur faut différentes choses, comme une botte de carottes ou le sac d'avoine. Dans le jeu Hop ! Hop ! Galopons !, les enfants doivent mener leur cheval jusqu'à la ferme en collectant nourriture et objets. Celui qui choisira les bons dés en route et aura un peu de chance emmènera en premier son cheval au box.

Taille de la boîte : 22x22x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 4 chevaux en bois, 4 plateaux avec 7 pièces de puzzle chacun, 1 dé rouge, 1 dé bleu, 2 obstacles

Kaleidos Junior

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : /
Nombre de joueurs : 2 à 12 joueurs
Genre : Observation/Rapidité
Thème : Objets/Animaux



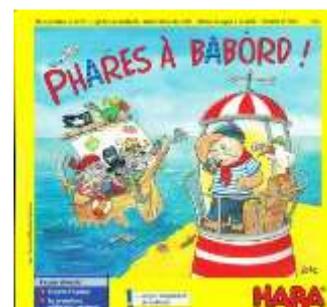
Principe : Dans le jeu Kaleidos Junior, vous devrez ouvrir l'œil et bien observer... Dans des tableaux représentant des illustrations riches en détails, observez les objets et, en fonction de l'âge des enfants, jouez avec l'un des 3 modes de jeu. Pour les petits : posez des jetons sur des objets correspondant à une catégorie tirée au sort : choses en papier, choses pointues, choses qui se mangent ... Pour les moyens : posez des jetons sur des objets commençant par une lettre de l'alphabet tirée au sort ! Pour les grands : Ecrivez sur une feuille de papier les objets commençant par une lettre de l'alphabet tirée au sort... Le grand gagnant est celui qui aura repéré le plus grand nombre d'objets.

Taille boîte : 30x25x7

Inventaire : 1 livret de règles, 16 planches illustrées, 1 sablier, 1 roue, 21 pions verts, 20 pions rouges, 20 pions jaunes, 20 pions violets

Phares à babord !

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : /
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Coopération
Thème : Pirates



Principe : Sur la grande île où vit le gardien Maurice Morse, est caché un trésor qui intéresse de jeunes moussaillons. Profitant d'une panne de lumière dans le phare, ils se mettent à ramer dans le noir en direction de l'île. Maurice, le gardien expérimenté du phare, a une idée géniale : vite installer de nouveaux phares sur les îles voisines et éclairer la mer pour que les moussaillons rebrousse chemin. Une course contre la montre commence. Réussirez-vous à construire tous les phares avant que le bateau n'accoste sur l'île de Maurice Morse ?

Taille boîte : 22x22x4

Inventaire : 1 livret de règles, 1 gardien de phare, 1 bateau, 32 plaquettes de phares, 8 lampes, 1 grande île, 8 cartes d'île, 8 cartes de mer, 2 dés

Pique Plume Rififi dans la Basse-Cour

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Ruse
Thème : Animaux



Principe : C'est parti, les poules sont dans les starting block, les plumes sont bien fixées aux croupions, la course va pouvoir commencer ! Pique Plume est un jeu de course et de mémoire adapté aux tout petits. Avec son principe amusant et ses illustrations rigolotes, il ne fait aucun doute que ce jeu ravira les plus jeunes joueurs ! Mais leurs parents aussi prendront plaisir à se voler dans les plumes ! Car le jeu est une manière ludique et agréable de faire travailler sa mémoire tout en jouant en famille.

Taille boîte : 29,5x29,5x7

Inventaire : 1 livret de règles, 24 cartes « œuf », 12 cartes octogonales, 2 poules avec plumes, 2 coqs avec plumes

Tutti Frutti

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Rapidité / Adresse
Thème : Fruits



Principe : Tutti frutti est un jeu ultra vitaminé pour réveiller vos reflexes et apporter de la bonne humeur à votre table : un cocktail de fruits à consommer sans modération. Devant vous des tuiles réversibles représentant des moitiés de fruits : chaque joueur en choisit une. Votre but est de ramasser un maximum de ces tuiles en empilant rapidement les faces de fruits identiques. Comme tout le monde joue en même temps, il faut observer vite et bien pour réaliser la plus haute pile !

Taille boîte : 15x11x2

Inventaire : 1 règle du jeu, 48 pions

Chickyboom

Age : 4+

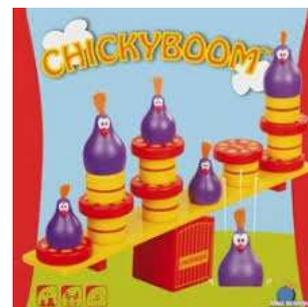
Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Adresse/Stratégie

Thème : Animaux



Principe : vous devez collecter un maximum de poules, de bottes de foin et de roues de charrette avant que le perchoir ne bascule. Chaque pièce vaut un nombre de points différent. Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points a gagné. Chickyboom est un jeu d'équilibre, dans lequel un brin de stratégie se mêle à des tonnes de rire.

Taille boîte : 24x24x5,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 planche, 1 socle Chicky Boom, 6 poules (3 grosses, 3 petites), 7 bottes de foin, 7 roues de charrette

Rafle de chaussettes

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Observation/Rapidité

Thème : Objets / Fantastique



Principe : Les joueurs fouillent tous en même temps dans le tas de chaussettes pour trouver le plus de bonnes paires. Mais elles se ressemblent vraiment beaucoup ! Si un joueur trouve 5 paires identiques, il attrape le monstre en bois et le tour s'arrête. Si toutes les paires du joueur sont identiques, il remporte une pince à linge. Les autres joueurs comptent leurs paires, celui qui en a le plus gagne aussi une pince à linge. Le joueur qui récupère le premier trois pinces à linge remporte la partie !

Taille boîte : 22x22x4,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 monstre, 48 chaussettes (24 paires), 13 pinces à linge

L'escalier hanté

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Mémoire
Thème : Fantastique



Principe : L'escalier hanté de ce jeu de société est, comme tous les escaliers hantés, habité par des fantômes. Les joueurs progressent sur le plateau au rythme des lancers de dés. S'ils tombent sur le symbole fantôme, ils recouvrent un pion avec une figurine blanche. Pour arriver le premier en haut de cet escalier, encore faut-il savoir quel est son pion, puisqu'ils sont tous devenus des fantômes ! Avec de la concentration, de la mémoire et un brin de malice, la partie de L'escalier hanté est gagnée.

Taille boîte : 19x19x6
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 dé, 4 figurines fantômes, 4 jetons personnages

Halli Galli Junior

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Chance / Rapidité
Thème : Fête



Principe : Chacun leur tour, les joueurs posent des cartes Clown multicolores sur la table. Lorsque deux clowns rieurs de même couleur sont visibles, il faut vite sonner la cloche. Le joueur le plus rapide reçoit alors tous les clowns retournés. Mais attention aux clowns tristes qui gâchent la fête en vous faisant perdre des cartes !

Taille boîte : 14,5x20x6
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sonnette, 56 cartes

Le cercle des fées

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Mouvement/Adresse/Coopération
Thème : Fantastique



Principe : Pour aider les fées, dessine en l'air avec ta baguette magique. Mais attention, évite le lutin coquin qui pourrait bien s'emparer des images !

Taille boîte : 11.5x18x3.5
Inventaire : 1 livret de règles, 1 baguette magique, 4 planches, 5 cercles (4 fées, 1 lutin), 32 cartes magiques (24 éléments, 8 lutins)

Le bal masqué des coccinelles

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Coopération
Thème : Animaux



Principe : Huit petites coccinelles rêvent de se rendre au bal masqué. Pour cela, elles doivent se déguiser de points multicolores sur le dos. Tous les enfants doivent se réunir pour aider les coccinelles à se déguiser, vite avant que les fourmis ne viennent gâcher la fête !

Taille boîte : 24.5x24.5x6.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau avec aiguille tournante, 1 plateau de friandises, 8 coccinelles, 7 fourmis, 56 pions (7 de chaque couleur : bleu clair, bleu foncé, rose, jaune, orange, violet, vert, rouge)

Dobble kids

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Observation / Rapidité

Thème : Animaux



Principe : Dobble c'est plus de 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par carte et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte ! Il y a cinq règles différentes afin de varier les parties. Rapidité, observation, réflexes, enchaînez les mini-jeux dans une ambiance de folie ! Cette version "kids" est plus simple que le Dobble habituel, afin de s'adapter aussi bien aux petits qu'aux plus grands !

Taille boîte : D 9x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 29 cartes

Funny circus

Age : 4+

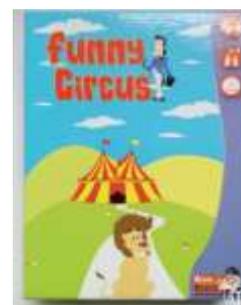
Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Mémoire / Observation

Thème : Animaux



Principe : Retrouver toutes les cartes « chapiteau ».

Taille boîte : 25x19x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 54 cartes (30 cartes pour 5 joueurs + 6 cartes "dompteur" + 18 cartes crottes d'éléphant"), 1 distributeur de cartes

Le Trésor des lutins

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Coopération

Thème : Coopération / Fantastique



Principe : Unissez-vous contre le dragon. Dans une sombre caverne, un coffre aux trésors est gardé par un cupide dragon. Mais les audacieux lutins sont bien décidés à le voler ! Les joueurs font équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt, en posant chacun leur tour une tuile sur le plateau. Mais, il faut faire des détours pour ramasser les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre. Ne tardez pas trop en chemin car le dragon n'est pas loin et s'il atteint la caverne avant vous, c'est perdu !

Taille boîte : 26x26x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 27 tuiles Chemin, 10 tuiles Dragon, 4 jetons Clé, 1 jeton sucreries, 2 dés

Camelot Jr

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : -

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Casse-Tête

Thème : Casse-Tête / Moyen-Âge



Principe : Il était une fois une Princesse et un Chevalier qui devaient trouver leur chemin pour se rencontrer... Cela pourrait être le début d'une belle histoire ? Alors pour bien la commencer, essayons d'abord de réunir les personnages principaux ! Pour cela, vous choisirez un défi et n'utiliserez que les pièces demandées pour permettre à l'un de rejoindre l'autre. Mais vous devrez faire attention à ce que le chemin en question soit praticable et sans danger ! Combiner au mieux le sens des pièces et leurs formes pour constituer des escaliers ou ponts sur lesquels puisse marcher votre héros. Car, tout héros qu'il soit, il ne sait ni grimper, ni sauter !

Taille boîte : 29x24x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 kit défis, 1 plateau, 1 prince, 1 princesse, 2 tours rouges, 2 tours oranges, 2 tours bleues, 1 tour verte, 1 tour violette

Le Petit Chaperon Rouge

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : -
Nombre de joueurs : 1 joueur
Genre : Casse-Tête
Thème : Casse-Tête / Conte



Principe : Trouvez le chemin pour rejoindre Mère-Grand ! Votre enfant devra résoudre les 48 défis proposés.

Taille boîte : 28,5x23x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 livre, 1 kit défis, 1 plateau, 3 sapins, 1 maison, 1 chaperon rouge, 1 loup, 5 plaques chemin

Concept Kids - Animaux

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 12 joueurs
Genre : Déduction
Thème : Animaux / Nature



Dans le jeu Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Ces icônes présentes sur un plateau central font office de dictionnaire universel et il vous faudra réussir à vous faire comprendre uniquement grâce à ces "concepts" illustrés. Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu Concept adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire. Chacun à leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal en posant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu. Par ce moyen, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à trouver. Piochez 12 cartes et tentez d'en deviner autant que possible pour avoir le plus de points tous ensemble ! Concept Kids Animaux propose 110 animaux à deviner répartis en deux niveaux de difficulté.

Taille boîte : 27,5x27,5x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 règle rapide, 1 plateau, 16 bagues, 1 porte-carte, 110 cartes

Monsieur Carrousel

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 1 à 6 joueurs

Genre : Mémoire

Thème : Fête foraine



Principe : Monsieur Carrousel est un jeu coopératif où vous allez devoir faire monter tous les enfants sur le manège avant que la pluie ne tombe et que Monsieur Carrousel ne ferme son attraction. Tu vas placer les enfants à l'aide du dé. Il faudra bien retenir sur quels sièges les enfants sont installés : Monsieur Carrousel te le demandera au cours de la partie ! Si tu réponds correctement, le soleil brillera mais si tu te trompes, ça fera tomber la pluie !

Taille boîte : 24x24x9

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 notice de montage, 1 carrousel (4 pièces), 1 plateau de jeu, 6 feuilles rondes, 10 rayons de soleil, 1 dé, 8 gouttes de pluie, 10 jetons

Playa Playa

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Coopération / Gestion

Thème : Nature



Principe : Vite, le littoral est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la plage et ils risquent d'être emportés par les vagues. Une seule solution : retrouvez les animaux marins cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la mer monte. A vous de jouer !

Taille boîte : 24x24x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 2 grandes plaquettes, 5 petites plaquettes, 3 poubelles en carton, 16 jetons

Déchet

Rouleboule l'escargot

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : 10/20 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Dextérité

Thème : Animaux



Principe : Un épouvantail ? Ce n'est pas ce qui va faire fuir l'escargot...! Comme chaque année, Bertrand le fermier a planté les petites graines dans son champ bio. Comme il a peur que les oiseaux viennent picorer ses graines, il a placé un épouvantail au milieu de son champ. Il aurait mieux fait de se méfier de l'escargot affamé ! Rouleboule, l'escargot roulant, est déjà en route. La salade est sa nourriture préférée. "Attention, écarter-vous, j'arrive!" Un jeu d'adresse dans lequel vous ferez glisser votre escargot le long de la rampe et essaierez de réussir un lancer idéal pour ne collecter que vos salades car si vous touchez les salades de vos adversaires, ils les récoltent, et si vous touchez l'épouvantail, personne ne récolte rien ! Le premier à avoir récolté 8 salades de sa couleur remporte la partie.

Taille boîte : 24,5x24,5x6,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 40 salades (10 x 4 couleurs), 1 rampe, 1 escargot roulant, 1 épouvantail en deux parties, 4 tuiles salades, 8 éléments de clôture.

Roulapik : la course des galipettes !

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Dextérité / Coopération

Thème : Animaux



Principe : Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin. 2 modes de jeu : coopératif ou compétitif. Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après !

Taille boîte : 19x27x6,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 boule hérisson, 18 jetons (6 champignons, 6 pommes, 6 feuilles), 7 plateaux double face, 1 renard, 4 petits hérissons

Vice & Versa – 1, 2, 3 on a changé quoi ?

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Observation / Mémoire

Thème : Quotidien



Principe : Sur chaque carte deux dessins pratiquement identiques sont représentés. D'un côté, la fleur est ouverte, de l'autre elle est fermée. Au recto, le coffre est fermé, au verso, il est ouvert... À chaque tour, un joueur retourne secrètement une carte et tous les autres joueurs doivent repérer celle qu'il a retournée. Le premier qui trouve la bonne réponse peut poser une de ses cartes au centre de la table. Le joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes en premier remporte la partie

Taille boîte : 9x12x2

Inventaire : 1 règle du jeu, 32 cartes

Mon premier Carcassonne

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Stratégie / Chance

Thème : Moyen-Âge



Principe : Les enfants posent des tuiles carrées pour créer un paysage. Le fait qu'on puisse combiner toutes les tuiles les unes avec les autres facilite le jeu aux jeunes joueurs. Néanmoins, ils doivent prendre de premières décisions tactiques. Le premier à placer tous ses enfants sur les tuiles a gagné.

Taille boîte : 19x27x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 32 pions, 36 tuiles

Time's Up ! Kids

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 12 joueurs
Genre : Rapidité / Coopération / Mime
Thème : Animaux / Quotidien / Coopération / Mime



Principe : Time's up kids est une version coopération de Time's up. L'objectif de chaque partie est de faire deviner un mot, un objet, un personnage, un animal à ses partenaires pendant la durée du sablier. D'abord en le décrivant, puis en le mimant. Dans cette version, il n'est pas nécessaire de savoir lire, toutes les cartes sont des illustrations. Dans ce jeu de langage et d'expression corporelle tout le monde joue ensemble contre le temps. Le but commun est de terminer les 2 manches avant que le sablier ne s'écoule.

Taille boîte : 10.5x10.5x15.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sablier, 1 sac de rangement, 220 cartes

Attrape Rêves

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Observation
Thème : Fantastique / Nuit



Principe : Tous les enfants le savent. Un mauvais rêve peut facilement venir gâcher une bonne nuit de sommeil. Mais heureusement, les doudous existent pour les aider à affronter leurs pires cauchemars et les transformer en jolies histoires. Dans Attrape Rêves, les petits joueurs devront utiliser leur sens de l'observation afin de choisir le meilleur doudou qui anéantira le cauchemar chahuteur.

Taille boîte : 20x20x7.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 4 plateaux, 32 cartes cauchemar, 8 tuiles doudou, 54 jetons

Le Passe-Trappe

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : -

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Genre : Habileté / Adresse

Thème : Habileté / Adresse



Principe : La table à élastique, également appelée passe trappe est un jeu traditionnel dont les origines remonteraient au moyen-âge. ... Le but du jeu est simple, 5 palets dans chaque camp et le joueur qui réussira à faire passer tous ses palets dans le camp adverse aura gagné la partie.

Taille boîte : 40x60x5

Inventaire : 1 passe-trappe, 10 palets, 6 marqueurs, 1 sablier

Barrière de Corail

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : /

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Casse-Tête / Défis

Thème : Animaux



Principe : Placez les quatre tuiles aimantées « coraux » de manière à ne laisser visibles que les espèces marines indiquées dans le défi choisi.

Taille boîte : 16x16x3

Inventaire : 1 livret / boîte, 4 magnets

Viva Topo !

Age : 4+

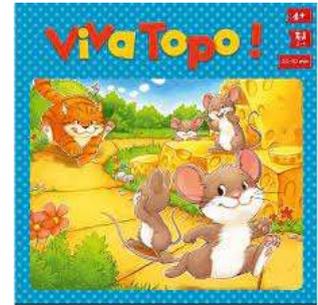
Armoire : Jaune

Durée : 20 à 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Chance / Stratégie

Thème : Animaux



Principe : Les petites souris sont tout excitées lorsqu'elles songent au Pays de Cocagne, un territoire rempli de toutes sortes de délicieux fromages. Alors qu'elles entament à peine leur voyage, les souris sont déjà impatientes d'arriver. Seulement, un problème se pose : le chat affamé a eu vent de leur projet et lui aussi s'est mis en route ! Les souris parviendront-elles à échapper au chat pour atteindre sans dommage le Pays de Cocagne ?

Taille boîte : 24.5x24.5x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 chat, 1 dé, 18 souris (5 bleues, 5 rouges, 4 vertes, 4 jaunes), 28 morceaux de fromage

Zoo Run

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 1 à 5 joueurs

Genre : Coopératif / Stratégie / Observation

Thème : Animaux / Course / Coopératif



Principe : Reposant sur un même principe d'observation et de placement de cartes, Zoo Run propose deux jeux variés aux objectifs très différents. Jouez en collaboration ou en compétition, selon votre humeur, pour des parties toujours animées qui racontent de belles histoires.

Taille boîte : 10.5x18x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 30 cartes, 50 jetons animaux, 10 jetons chemin, 6 pions avec socle

Mollo l'escargot

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Course / Stratégie

Thème : Animaux



Principe : Ne vous pressez pas et vous serez les premiers ! Cette règle ne s'applique jamais mieux qu'au sein d'une course d'escargots. Pour gagner, enseignez à votre escargot à être le plus lent et à rester le plus longtemps possible dans le potager.

Taille boîte : 26.5x26.5x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 4 plateaux jeux, 4 escargots, 50 cartes

Carla Caramel

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 1 à 6 joueurs

Genre : Stratégie / Chance / Coopération

Thème : Coopération



Principe : Qu'il fait chaud aujourd'hui ! Tellement chaud que les enfants font la queue devant le stand de glaces de Carla Caramel. Et justement Carla a besoin de vous ! Ensemble, aidez-la à distribuer ses succulentes glaces à tous les enfants. Il serait trop dommage de les laisser fondre ! Pour cela, distribuez un cornet de glace à chacun d'eux ! Mais attention à ce que le Soleil ne fasse pas fondre vos précieuses créations.

Taille boîte : 23x16x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 stand de glaces en 2 parties, 5 cartes, 24 boules de glace (6x4 couleurs), 6 cornets de glace, 1 socle, 1 soleil, 1 dé, 1 pièce de monnaie

Mr Wolf

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Coopération / Mémoire

Thème : Coopération / Animaux



Principe : Mr. Wolf est un jeu coopératif où les joueurs, doivent tous ensemble ramener les 8 animaux dans leur maisonnette attitrée. Si tous les animaux indiqués sur chaque maisonnette sont bien à l'abri avant que Mr. Wolf n'arrive dans le pré par le chemin de pierre, la partie est gagnée.

Taille de la boîte : 26x26x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 4 maisonnettes, 28 jetons Animaux, 16 tuiles Animaux, 1 pion Mr Wolf

Jacques et le haricot magique

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : *

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Casse-tête / Réflexion / Défis

Thème : Contes / Imaginaire



Principe : Reproduire l'illustration demandée par le défi à l'aide des pièces imprimées. Observez-les attentivement et étudiez leurs mouvements afin de trouver le trésor... Le jeu propose 60 défis du plus simple au plus élaboré ainsi qu'une bande dessinée offrant une interprétation libre du conte original.

Taille de la boîte : 29x29x7.5 cm

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 carnet de défis, 1 livret de conte, 1 support, 1 nuage, 1 château, 10 tuiles

Tenta Color

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stratégie / Chance
Thème : Couleurs / Animaux



Principe : Au fond des océans vit une créature aussi étrange que mystérieuse. Tout ce qu'on sait d'elle, c'est qu'elle est pourvue de spectaculaires tentacules colorés ! Les scientifiques ont mené de nombreuses expéditions, mais ils n'ont jamais réussi à photographier cette créature, qu'ils ont baptisée Tentacolor. Ils s'en remettent à toi, intrépide explorateur ! Plonge au fond des mers, trouve Tentacolor et prends des photos de ses splendides tentacules. Il te faudra toutefois être plus malin que les autres explorateurs, car un seul parmi vous pourra photographier Tentacolor en entier !

Taille de la boîte : 9x13x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 4 grandes cartes Tentacolor, 65 petites cartes (60 cartes Tentacule, 4 cartes Extrémité, 1 carte Exploration)

Vite, les hérissons !

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Chance
Thème : Course / Animaux



Principe : Sur les baies, prêts, partez ! Qui est le hérisson le plus rapide à la course annuelle de hérisson ? Dans ce jeu de course originale les baies colorées donnent le tempo ... Mais comme cela peut arriver parfois, une baie peut-être perdue ou volée par un autre hérisson. A l'arrivée, l'écureuil et la souris attendent le champion.

Taille de la boîte : 38x27x6
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 dé, 12 baies colorées (3 x 4 couleurs), 4 hérissons en bois, 2 arbustes à assembler

Labyrinth Junior Pat Patrouille

Age : 4+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Stratégie

Thème : Course / Animaux



Principe : « Labyrinthe », un jeu de stratégie et de suspense pour toute la famille qui fait désormais partie des grands classiques. Une chasse aux trésors dans un labyrinthe en mouvement ! Découvrez la version Paw'Patrol Junior ! À vous de faire coulisser habilement les plaques du labyrinthe pour transformer les impasses en passages. Vous pourrez ainsi créer de nouveaux chemins et atteindre les personnages recherchés.

Taille de la boîte : 34x23x25,5 cm

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 4 pions, 17 plaques chemin, 12 jetons

Le voleur de carottes

Age : 4+

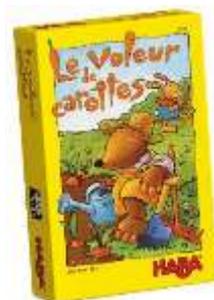
Armoire : Jaune

Durée : 5 min

Nombre de joueurs : 1 à 6 joueurs

Genre : Coopération / Stratégie / Chance

Thème : Coopération / Animaux



Principe : Le lapin gourmand a une fois de plus décidé de rentrer dans notre potager et de manger nos belles carottes... Vite, récoltons tous ensemble quatre carottes avant que le lapin ne les ait mangées !

Taille de la boîte : 11x18x4 cm

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 7 carottes, 1 lapin, 1 dé

Uly & Polly

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Stratégie / Ruse / Bluff / Déduction / Coopération
Thème : Coopération / Animaux



Principe : Mais où le loup a-t-il bien pu se cacher ? Jeu semi-coopératif dans lequel, à chaque manche, un joueur va jouer contre tous les autres. Un joueur va incarner le rôle d'Uly, le petit loup malicieux, qui se cache dans le troupeau de moutons. Tous les autres joueurs vont coopérer ensemble en incarnant le rôle de Polly, le chien de berger, pour retrouver où se cache le petit loup. Mais attention ! Uly essaie toujours de brouiller les pistes ! En fonction de votre rôle, gagnez des jetons récompenses à chacune de vos réussites pour en obtenir le plus possible à la fin de la partie !

Taille de la boîte : 8x12x4 cm
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 chien, 17 tuiles, 20 jetons os récompense

Attrape Monstres

Age : 4+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs
Genre : Coopération / Stratégie
Thème : Monstres / Imaginaire / Formes / Couleurs



Principe : Attrape-Monstres reprend le principe du jeu de tower défense, mais pour les plus petits ! Il s'agit d'un jeu familial coopératif : les joueurs doivent coordonner leurs cartes et appréhender les mouvements des monstres. Permet aux jeunes enfants d'appréhender les formes et les couleurs.

Taille de la boîte : 26.5x5.5x26.5 cm
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 donjon des monstres (fond de boîte), 30 cartes (26 cartes château + 4 cartes Aide), 1 château en 6 morceaux, 16 jetons Monstre

Bubble Stories

Age : 4+

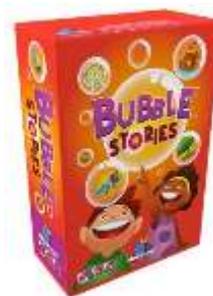
Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs

Genre : Imagination / Langage

Thème : Imagination



Principe : Découvre de nouveaux mondes en explorant, image après image, tous les endroits que tu peux visiter. Profite bien de chaque lieu tout au long des chemins que tu parcoures et découvre ce qui se cache au bout de chacune de tes aventures. Le jeu Bubble Stories aidera à développer la communication orale et la concentration, l'attention et la perception visuelle. L'enfant pourra améliorer son autonomie et son imagination.

Taille boîte : 8x12x4

Inventaire : 1 livret de règles, 1 poster, 72 cartes (20 oranges, 22 violettes, 24 bleues, 6 vertes)

Serpentina

Age : 4+

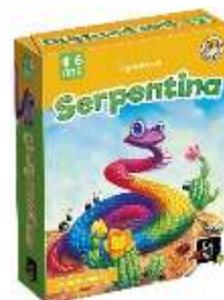
Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Association

Thème : Formes / Couleurs



Principe : Le jeu de cartes Serpentina propose d'assembler des figures en se basant sur des paires. Ici pas de chiffre mais des couleurs, pour composer un serpent. Un serpent se découpe en trois parties : une tête, une queue et un corps qui peut comporter une ou plusieurs cartes. Tour à tour les joueurs prennent une carte dans une pioche disposée en éventail puis tentent de compléter un serpent déjà commencé. Si cela n'est pas possible, un nouveau serpent est créé, en plus du précédent. Le but est de créer le serpent le plus long pour récolter un maximum de points.

Taille boîte : 9.5x12x2.5

Inventaire : 1 livret de règles, 50 cartes

La danse des œufs

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Adresse
Thème : Animaux



Principe : Vite, vite, il va falloir récupérer les œufs ! Observez le dé, récupérez l'œuf, et hop, coinciez-le sous le menton ou les aisselles... Et c'est parti : il faut faire un tour de la table. Adresse, équilibre, rapidité, observation, les enfants développent leurs capacités de façon amusante avec ce jeu.

Taille boîte : 26x11,5x7,5

Inventaire : 1 livret de règles, 1 œuf en bois, 9 œufs sauteurs, 1 dé d'activités rouge, 1 dé blanc

Nain jaune et autres jeux

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : /
Nombre de joueurs : /
Genre : Observation / Stratégie
Thème : Chiffres



Principe : Cette boîte contient de nombreux jeux pour tous les âges : nain jaune, petits chevaux, jeu de cartes, dés et fiches pour jouer au Yams, dames, ... Plus de cent jeux vous sont proposés !

Taille boîte : 30x30x5

Inventaire : 1 règle de jeux, 5 boîtes de nain jaune, 54 cartes, 40 pions ronds, 14 petites plaques, 14 grandes plaques, 5 dés, 8 petits chevaux, 1 notice

Speech

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : /
Nombre de joueurs : 1 à 8 joueurs
Genre : Imagination
Thème : Fantastique



Principe : Avec Speech, les images vous donne la parole ! Le but du jeu ? Découvrir des images et les intégrer dans une histoire improvisée. Vous allez affronter un autre joueur tantôt lors d'un débat, tantôt lors d'un dialogue... Inventez, argumentez, délirez et votre créativité sera toujours récompensée. Entre amis et en famille, Speech est un moyen idéal pour passer des soirées extravagantes à raconter tout et souvent n'importe quoi. Pour les enfants, Speech permet d'entraîner son imagination en inventant des histoires amusantes.

Taille boîte : 8.5x8.5x2.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 60 cartes

Minuscule

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Course
Thème : Animaux



Principe : Dans le jeu Minuscule, les joueurs vont utiliser des cartes « Déplacement » pour agir sur la course d'insectes. Chaque joueur détient deux cartes Objectif, qu'il garde face cachée. Il va tenter de réaliser ces objectifs en faisant évoluer l'ordre des insectes dans la course. Minuscule est un petit jeu tactique, aux règles simples et qui séduira petits et grands pour des parties de 15 minutes.

Taille boîte : 13x13x4
Inventaire : 1 règle, 34 cartes de déplacement, 7 cartes de piste, 14 cartes d'objectifs, 7 insectes et 8 socles, 3 pions fournis

Le miroir mystérieux

Age : 5+

Armoire : Jaune

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Dessin / Devinettes

Thème : Fantastique



Principe : Des enfants espiègles ont décidé d'aller explorer le vieux manoir hanté. Ils entrent dans le grenier et voici qu'une silhouette illumine soudainement le vieux miroir, comme d'un coup de baguette magique. Mais que représentent ces traits lumineux ? Chaque joueur reçoit une échelle magique dans laquelle il glisse sa carte Magicien. Puis un joueur pioche une carte Symbole et prend le miroir. Grâce à la baguette magique, il dessine au dos du miroir le symbole pour le faire deviner aux autres... abracadabra, grâce à la lumière magique, les contours du symbole apparaissent. Mais attention, la magie n'a qu'un temps et le dessin s'efface déjà... quand le dessinateur parvient à faire deviner un symbole, il gagne une carte et peut la glisser sous son échelle pour faire progresser son magicien. Le premier magicien qui passe la tête hors de l'échelle a gagné !

Taille boîte : 26x26x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 miroir, 1 baguette magique avec pile, 4 échelles, 4 cartes Magiciens, 46 cartes de symboles magiques

Jungle speed ! Safari

Age : 5+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Rapidité / Observation

Thème : Animaux



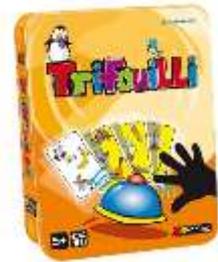
Principe : Jungle Speed Safari est un jeu d'observation et de rapidité qui mettra vos réflexes à dure épreuve. Soyez vif et mettez de l'ordre dans la jungle ! Jungle Speed Safari est inspiré du célèbre Jungle Speed. Ce n'est cependant ni une suite, ni une extension de ce dernier. Avec ses cinq totems, Jungle Speed Safari fait appel à vos réflexes et s'enrichit de mimes et de bruitages qui rendront vos parties encore plus folles. Ici, cartes sont distribuées équitablement entre les joueurs. Tour à tour, chaque joueur retourne la première carte de sa pile. En fonction de la carte retournée, les joueurs devront imiter des animaux en colère, attraper un des cinq totems, etc.

Taille boîte : 15x13x7.5

Inventaire : 1 règle, 42 cartes, 5 totems, 1 sac en tissu, 2 cartes hyènes

Trifouilli

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Observation/Rapidité
Thème : Animaux/Objets



Principe : Trifouilli est un jeu de rapidité et d'observation malin et rapide où tout le monde joue en même temps. Une combinaison différente de trois objets est représentée sur chacune des cartes qui sont étalées sur la table, faces cachées, pour former une très grande pioche commune. Tous les joueurs essaient en même temps de fouiller dans la pioche afin de vite former une rangée de 7 cartes dont les cartes voisines possèdent au moins un objet commun. Quand un joueur pense avoir réussi, il appuie vite sur la sonnette pour valider! Mais dans toute cette précipitation, gare aux erreurs ! Le vainqueur est celui qui aura récolté le plus de cartes à la fin de la partie.

Taille boîte : 12,5x17x6
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sonnette, 80 cartes

Colori Duo

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Logique / Observation
Thème : Couleur



Principe : Prenez deux cartes pleines d'objets rigolos et colorés et observez-les. Le premier joueur à découvrir l'objet identique en forme et en couleur commun aux deux cartes bleues gagne le point. Attention, sur les cartes jaunes, le jeu se corse et il faudra retrouver les 2 objets communs !

Taille boîte : 10,5x14x2
Inventaire : 1 règle du jeu, 15 planches

Cocotaki

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 10 joueurs
Genre : Rapidité / Imitations
Thème : Animaux



Principe : Dans le jeu Cocotaki, il faut se débarrasser au plus vite de ses 8 cartes ! Pour cela, soyez vigilants et posez une carte de la même couleur ou illustrant le même animal que la carte précédente. Mais attention, le joueur doit imiter le cri de l'animal qu'il pose, Meuh, bêêê, bzz, miaou, Ouaf-Ouaf c'est une véritable « cocophonie » ! La carte est rouge ? Dans ce cas il ne faut surtout pas crier... et si c'est le coq, annoncez alors haut et fort : Cocotaki !! Il faut vraiment être très réactif ... Cette variante très animée du huit américain est un jeu délirant pour toute la famille.

Taille boîte : 10,5x14,5x2,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 112 planches

Farmini

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs
Genre : Gestion
Thème : Animaux

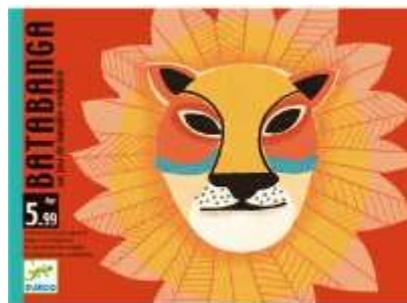


Principe : Construis la plus belle ferme ! C'est le printemps ! Tu vas pouvoir t'occuper de ta ferme ! Et quelle chance ! Un grand concours est organisé dans la région ! Le trophée de la plus belle ferme de l'année sera remis à la ferme regroupant le plus d'animaux et de champs de maïs ! Seras-tu le grand gagnant de ce concours ? Chacun a face à lui une ferme qu'il va devoir agrandir. Tour à tour, pioche une carte parmi les 4 qui se trouvent au centre de la table. Si c'est une carte Enclos : à la façon des dominos, dépose cette nouvelle carte dans ta ferme en faisant correspondre les barrières.

Taille boîte : 9x13x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 54 cartes, 15 jetons

Batabanga

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Réflexes / Observation
Thème : Animaux



Principe : Réflexe et sens de l'observation sont nécessaires pour mener à bien cette bataille endiablée sur fond de décor africain. Si 2 cartes identiques se succèdent, Banga !!

Taille boîte : 15,5x12x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 40 cartes motifs, 20 cartes animaux

Bio Viva Junior

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs
Genre : Mime / Défis
Thème : Nature / Animaux

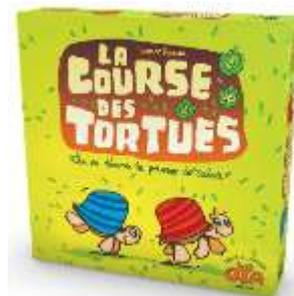


Principe : A travers mimes, défis et épreuves de localisation, les plus jeunes découvriront en s'amusant les animaux qui peuplent la Terre et ses lieux emblématiques !

Taille boîte : 17x15x7,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 4 planches « Milieux et continents », 1 plateau puzzle 6 morceaux, 128 cartes, 4 pions, 3 dés, 12 jetons, 24 pions Viva

La course des tortues

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Stratégie / Bluff
Thème : Course / Animaux



Principe : A Qui va dévorer le premier la salade ? Votre identité est cachée, mais votre mission est claire : manger les salades. Utilisez vos cartes pour avancer rapidement et/ou retarder les autres. Grimpez sur vos adversaires pour avancer avec eux, mais sachez descendre à temps pour devenir le maître des salades. Un grand jeu de tactique et de bluff.

Taille boîte : 21,5x21,5x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 5 tortues, 5 tuiles tortues, 12 plaquettes salade, 52 cartes

Le jeu du potager

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Gestion
Thème : Nature



Principe : Dans ce jeu de plateau, les joueurs doivent faire pousser leurs légumes en évitant les embûches pour devenir de vrais jardiniers en herbe. Le jeu idéal pour petits et grands afin de découvrir de manière ludique les secrets du potager au naturel.

Taille boîte : 26x26x6
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 calendrier des légumes de saison, 1 plateau, 98 cartes, 6 pions, 1 dé

Rush Hour Jr.



Age : 5+

Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Stratégie / Casse-tête

Thème : Voitures / Casse-tête

Principe : Avec Rush Hour Junior, découvrez 40 défis de niveau progressif, adaptés aux plus jeunes. L'objectif : sortir le camion du glacier d'un gros embouteillage en faisant glisser sur le plateau les véhicules qui le bloquent. À vos méninges, prêts, partez !

Taille boîte : 26x26x8

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 camion de glaces, 15 véhicules (4 camions, 11 voitures), 40 cartes défis, 1 sac de transport

Little Battle



Age : 5+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs

Genre : Stratégie / Jeu de bataille

Thème : Animaux

Principe : A vous le trésor ! L'or enfoui vous attend, caché sur la plage. Constituez le meilleur équipage et déterrez les coffres pour gagner le plus de pièces d'or. Et si d'autres pirates se mettent sur votre chemin, montrez-leur qui est le plus fûté ! Little Battle est un jeu de cartes très original sur fond de batailles et de collecte de trésors

Taille boîte : 9x13x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 5 navires, 48 cartes (30 cartes aventuriers, 18 cartes trésor)

Mia London et l'affaire des 625 fripouilles !

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Enquête / Polar / Observation / Réflexion
Thème : Enquête / Polar / Monstre



Principe : Mia London, la fameuse détective, fait appel à vous afin de résoudre une affaire affolante ! Une féroce fripouille a commis un affreux méfait. Il faudra identifier le fripon parmi les 625 suspects pour le coffrer. Observez bien les indices et reformez le portrait du facétieux filou. On fait défiler les accessoires des fripouilles. Chacun de ceux-ci apparaît 2 fois, sauf celui de la fripouille que l'on cherche, qui ne défile qu'une seule fois. Chaque joueur doit l'identifier dans son petit carnet. Celui qui trouve le plus grand nombre d'accessoire de la fripouille remporte la partie !

Taille boîte : 19x19x6
Inventaire : 1 règle du jeu, 4 carnets d'enquête, 40 cartes

Escargots... Prêts ? Partez !

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Course / Chance
Thème : Animaux



Principe : Dans cette course en 3D, les escargots ne s'invitent pas seulement sur le plateau, ils sont aimantés et doivent grimper sur chaque extrémité de la boîte de jeu pour espérer décrocher la 1ère place ! Chaque joueur est responsable d'une fantasque tribu de trois escargots qu'il doit mener à la victoire. Chacun son tour, un joueur lance les dés qui lui indiquent la couleur de l'escargot à avancer et celle de la case où aller. Dans Escargots, prêts, partez, chance aux dés et tactique sont les deux ingrédients indissociables pour espérer voir ses escargots trôner sur le podium !

Taille boîte : 21x21x6.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 6 escargots aimantés, 2 dés, 1 plateau en trois parties, 1 podium, 12 cartes de pari

Rhino Hero

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 5 à 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Construction / Stratégie / Habileté
Thème : Animaux / Super-Héros



Principe : Dans Rhino Hero, les joueurs doivent construire une maison en cartes la plus haute possible. Cette dernière devra comprendre des murs et des plafonds (et des toits). Les repères sur les cartes apportent des indications sur les conditions de construction. Attention à la catastrophe ! Le premier joueur à poser cinq toits remporte la partie.

Taille boîte : 11x18x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 rhino, 60 cartes (1 carte départ, 28 cartes murs pliables, 31 cartes toit)

Attention ! Monstres Gloutons !

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Horreur / Mémoire / Chance
Thème : Horreur / Monstres



Principe : Un jeu de mémoire rempli de monstres gloutons ! La curiosité pousse les joueurs à déplacer le bazar dans le grenier. Au milieu des vieux objets, des monstres gloutons font leur apparition. Celui qui garde une vue d'ensemble et mémorise bien l'emplacement des monstres les plus affamés peut leur dessiner de la nourriture succulente dans la gueule. Mais attention, les monstres qui ont déjà mangé lâchent d'effroyables rots, qui font fuir les joueurs. Qui réussira à rester dans le grenier le plus longtemps ?

Taille boîte : 22x22x5
Inventaire : 1 règle du jeu, 5 feuilles blanches, 4 pions, 4 crayons de couleur, 28 tuiles (4 tuiles Os, 24 tuiles Objet), 1 grenier (composé de la partie inférieure de la boîte, croix en 4 parties, 2 plateaux de jeux)

Fabulia

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Coopération / Imagination
Thème : Coopération / Fantastique / Imaginaire



Principe : Ces personnages peuvent endosser n'importe quel rôle, du courageux chevalier au musicien solitaire, en passant par la sorcière malfaisante ou le ninja maladroit... Et si, dans notre histoire préférée, les personnages changeaient constamment ? Est-ce que ça ne la rendrait pas encore plus intéressante ? Le garde maléfique pourrait devenir un marin élégant du jour au lendemain... C'est à vous de le décider. Utilisez votre esprit et votre imagination pour façonner des histoires à votre goût, en les habillant, avec les personnages les plus adaptés ! Le jeu peut se jouer en mode coopératif ou en mode compétitif selon l'âge des joueurs.

Taille boîte : 24x24x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 6 jetons Joueur, 36 jetons de vite, 1 plateau de vote / score en 3 parties, 86 cartes Personnage, 38 cartes Histoire, 1 livret à pochettes transparentes

Nom d'un renard !

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Chance / Déduction / Observation
Thème : Enquête / Polar / Animaux



Principe : Un renard futé a volé l'œuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses - les joueurs - s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer les suspects. A vous de découvrir qui est le renard voleur avant que ce dernier disparaisse dans sa tanière...

Taille boîte : 24x24x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 scanneur de renard, 1 pion renard, 4 pions détectives, 3 dés, 12 plaquettes d'indice, 16 cartes voleurs, 16 cartes suspects

Défis de chevalier

Age : 5+

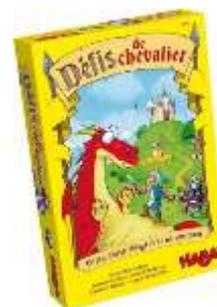
Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Assemblage

Thème : Moyen-Âge



Principe : Les enfants sont les écuyers du chevalier Tête-en-l'air qui parcourt le royaume en recherchant désespérément son cheval. Votre plus grand souhait est de devenir chevalier et d'être fort, courageux et très célèbre ! Pour cela, il faut maîtriser les devoirs d'un chevalier royal et faire preuve d'une bonne dose de courage. Il va falloir relever des défis et affronter des géants, des dragons, des sorcières et autres dangers !

Taille boîte : 23x15x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 chevalier, 36 triangles verts, 18 plaques Action

La planche des pirates

Age : 5+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre :

Thème : Pirates



Principe : Vous incarnez de jeunes moussaillons éléphants qui tentent de mettre la main sur les trésors du capitaine Girafe. Tout le sel du jeu se situe dans le moment exact où une des planches va basculer dans le vide. Chaque jeton posé vous rapproche de la chute, ce qui rend la partie de plus en plus intense. La prise de risque est donc omniprésente et la tension est amplifiée par le fait que le joueur va, le plus prudemment possible, placer lui-même les jetons au bout de sa planche.

Taille boîte : 19x28x5.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 boîte servant de bateau, 49 cartes trésor (7x7 éléments), 4 figurines éléphants pirates, 1 plateau ponton, 4 planches à bascule, 60 jetons caisse

Mmm !

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 15/20 min
Nombre de joueurs : 1 à 6 joueurs
Genre : Coopération / Chance
Thème : Animaux / Alimentation / Coopération



Principe : A l'occasion d'un rassemblement de famille, Charlie la souris et sa femme Charlotte organisent un grand pique-nique. Lancez les dés et placez-les habilement sur le plateau pour récupérer rapidement les provisions nécessaires, avant l'arrivée du chat de la maison !

Taille boîte : 25x25x5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 chat, 56 jetons souris, 3 dés

La Colline aux Feux Follets

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs
Genre : Chance / Coopération
Thème : Coopération / Fantastique

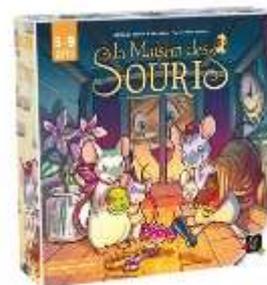


Principe : Incarne les apprentis sorciers et laissez-vous guider par les feux follets pour sauver tous ensemble Élias le magicien ! Sur le plateau représentant la colline inclinée, faites descendre les billes représentant les feux follets en déplaçant chaque figurine qu'elles touchent vers le point de couleur suivant jusqu'à ce que la bille arrive tout en bas. Puis on pioche une autre bille et on recommence. Si les apprentis arrivent près de l'enchanteur avant les sorcières, c'est gagné !

Taille boîte : 30x30x7.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu avec 4 supports, 1 plateau Arrivée recto verso, 6 Apprentis bleus, 4 Sorcières Noires, 5 Billes

La Maison des Souris

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Coopération / Observation / Mémoire
Thème : Coopération / Animaux



Principe : Une petite famille d'espiègles souris s'est installée dans votre grenier. Depuis, vos affaires disparaissent. Où est passée votre bague adorée ? Et votre clef ? Il n'y a pas de doute, cela ne peut être que ces petites coquines ! Mais à quoi peut bien leur servir votre bouton ? Ce petit jeu a assez duré. Il est temps de récupérer tous vos objets.

Taille de la boîte : 29.5x29.5x8 cm

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 boîte Maison, 1 plateau Sol, 1 pion Souris, 1 pion Panier, 2 plateaux Questions, 14 jetons Questions, 14 jetons Réponses, 10 Disques Objets, 1 Lampe de poche, 1 guide de montage de la maison

Ernest et Célestine

Age : 5+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Coopération / Chance / Devinettes
Thème : Coopération / Animaux



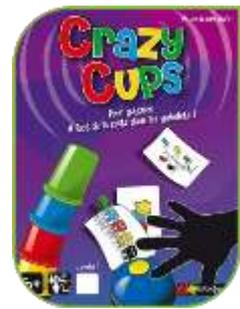
Principe : Ernest un ours marginal, clown et musicien. Célestine est une souris orpheline qui a fui le monde souterrain des rongeurs. Ces deux solitaires se soutiennent et se réconfortent, bousculant ainsi l'ordre établi. À chaque tour, piochez une tuile et reproduisez le symbole sur le dos d'un de vos partenaires de jeu. Si vos partenaires le devinent, alors Ernest & Célestine se rapprochent. Mais en cas d'erreur, la police pourrait bien empêcher les retrouvailles de nos deux amis...

Taille boîte : 20x20x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 8 jetons ronds symbole, 8 tuiles carrées Ernest (violon), 8 tuiles carrées Célestine (peinture), 5 jetons petits rectangles Police, 1 figurine Ernest avec support, 1 figurine Célestine avec support

Crazy Cups

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Observation / Rapidité
Thème : Observation



Principe : Dans le jeu Crazy Cups, chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant cinq éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour. Restez bien attentifs et ne perdez pas de vue votre objectif car pour gagner à Crazy Cups, il faut avoir de la suite dans les gobelets !

Taille boîte : 20x14.5x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sonnette, 24 cartes, 20 gobelets (4 de chaque couleur)

SET La preuve par trois

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 1 à 20 joueurs
Genre : Chance / Stratégie
Thème : Chiffres



Principe : Qui sera le plus rapide à trouver les sets ! Observation, rapidité dans ce jeu de cartes captivant ! Set est un jeu d'observation et de rapidité. Soyez vif pour reconnaître les paires semblables !

Taille boîte : 14,5x10x3,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 81 cartes, 3 cartes vierges

Dobble Hollywood

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Observation/Rapidité

Thème : Connaissances



Principe : 57 symboles inédits liés au monde du cinéma, 55 cartes et 8 symboles sur chaque carte... et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte... Dobble Hollywood est un pur jeu d'ambiance basé sur l'observation et la rapidité. Repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Ensuite, récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre, défaussez votre carte ou refilez-la à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez.

Taille boîte : d9x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 55 cartes

Katamino

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : /

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Réflexion

Thème : Casse-Tête



Principe : Faites entrer des pièces de formes différentes dans un espace restreint... Encore faut-il trouver la bonne combinaison ! Katamino fait appel aux dons naturels de réflexion et de manipulation de chacun. Adapté à tout âge, il permet aux enfants d'acquérir les premières notions de géométrie dans l'espace, et développe logique et sens de l'observation. Ses multiples possibilités en font un jeu de patience attrayant et passionnant.

Taille boîte : 19,5x30,5x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 feuille Petit Chelem, 1 feuille le Grand Chelem, 1 dépliant tableaux-gilles, 1 plateau de jeu, 1 réglette en bois, 20 pièces colorées (5 carrés rouges, 1 carré couleur pêche, 2 rectangles couleur pêche, 12 pentaminos de formes et de couleurs différentes)

Mille bornes

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Chance / Ruse
Thème : Course/Véhicule



Principe : Démarrez au feu vert, évitez les crevaisons ou autres « attaques », arrêtez-vous au feu rouge, attention à la panne d'essence, ... ! Posez vos cartes quand vous le pouvez pour atteindre le premier les 1000 bornes parcourus et c'est gagné !

Taille boîte : 18,5x11,5x3

Inventaire : 1 livret de règles, 110 cartes (4 bottes, 18 cartes rouges d'attaque, 38 cartes vertes de parade, 46 cartes bornes, 4 cartes memo), 1 sabot pour les cartes

Chromino

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 1 à 8 joueurs
Genre : Observation/Ruse
Thème : Couleurs



Principe : Chromino est une captivante variante du jeu de domino utilisant les couleurs pour troubler l'esprit et la réflexion des joueurs. Débarrassez-vous de tous vos chrominos avant vos adversaires en trouvant la meilleure place pour les poser ! Astuce, optimisation, observation, tactique et sang-froid seront nécessaires pour vous mener jusqu'à la victoire.

Taille boîte : 16x12x12

Inventaire : 1 règle du jeu, 75 chromino, 5 chromino caméléon (avec C), 1 sac en toile

El Bazar

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs

Genre : Devinettes

Thème : Connaissances



Principe : Comment représenter un bateau, une souris, un sport ou une épée à l'aide de formes en bois et d'une ficelle ? Avec le jeu El Bazar, faites deviner aux autres joueurs ce qui est marqué sur votre carte ! El Bazar est un jeu convivial et rapide pour jouer en famille ou entre amis. Développez votre imagination et votre créativité tout en vous amusant...

Taille boîte : 28x28x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 21 formes en bois, 1 ficelle, 64 jetons, 12 cartes vierges, 6 cartes d'aide, 40 cartes nourriture (rouge), 40 cartes objets (gris), 40 cartes nature (vert), 40 cartes sport (bleu), 40 cartes jouets (jaune), 40 cartes animaux (bruns)

Crôa !

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Observation/Ruse

Thème : Animaux



Principe : Avec Crôa vous prenez le contrôle d'une mare qui se dévoile au fur et à mesure du déplacement de vos grenouilles. Utilisez au mieux ses ressources : les mâles pour faire des bébés et agrandir votre colonie, les moustiques pour vous déployer plus rapidement, les rondins pour prendre une position stratégique, etc. Mais gare aux brochets et aux grenouilles adverses qui ne vous feront pas de cadeaux !

Taille boîte : 20x20x5,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 64 dalles, 4 grenouilles reines (1 rose, 1 bleu, 1 orange, 1 vert), 24 grenouilles servantes (6 roses, 6 bleues, 6 oranges, 6 vertes), 24 pions mâles (6 roses, 6 bleus, 6 oranges, 6 verts)

Panicozoo

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : /
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Observation / Rapidité
Thème : Animaux



Principe : Dans Panicozoo, votre objectif est d'identifier plus vite que les autres joueurs, et à plusieurs reprises, le seul animal présent sur toutes les cartes visibles. Mais attention, Il vous faudra des yeux de lynx, car sur chacune des 15 cartes il y a 14 animaux représentés et, bien sûr, toutes les cartes sont différentes ! Panicozoo est un jeu trépidant d'observation et de rapidité en 14 manches très courtes et complètement dingues !

Taille boîte : 9x9x2.5

Inventaire : 3 cartes règles du jeu, 15 cartes noires, 15 cartes couleur, 15 cartes noires-couleurs

Salade de cafards

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Mensonge / Bluff
Thème : Animaux



Principe : Salade de cafards est un jeu de défusse, la tomate s'appelle parfois poivron, salade, chou-fleur ou ... effectivement tomate ! Un mot de travers, une hésitation, un bégaiement et vous risquez de rater la mâche ! Plaisant et amusant, Salade de cafards est un pur petit jeu d'apéro. Derrière ses règles faciles et assimilées en trente secondes, ce jeu de cartes, d'observation et de rapidité met vos neurones à dure épreuve et provoque fous rires et bonne ambiance durant ses courtes parties.

Taille boîte : 11x11x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 112 cartes légumes, 16 cartes taboues (4 par type de légume)

Halligalli

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Chance / Rapidité
Thème : Fruits



Principe : Halli Galli est un jeu de rapidité destiné aux enfants où il faut user de son sens de l'observation et sa rapidité d'analyse. Des clowns, des couleurs chatoyantes, et une sonnette au milieu de tout ça. Quoi de mieux pour les enfants ? Les parties d'Halli Galli sont rythmées et la formule «observation + rapidité» apporte toujours autant de plaisir à la partie. Ce jeu aidera votre enfant à développer son sens de l'observation tout en s'amusant. Vos réflexes seront mis à rude épreuve, et vos zygomatiques aussi !

Taille boîte : 17x13x6.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sonnette, 56 cartes

Le Labyrinthe magique

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Mémoire
Thème : Fantastique

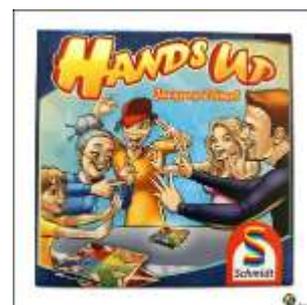


Principe : Incarne un puissant mage à la recherche d'ingrédients et plongez au cœur du labyrinthe magique. Saurez-vous vous montrer plus rusé(e) que les autres ?

Taille boîte : 29x29x7
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau sur plusieurs niveaux, 24 murs en bois, 24 jetons, 1 sac en tissu, 1 dé, 4 magiciens aimantés, 4 billes métalliques

Hands Up

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Rapidité/Habilité/Observation
Thème : Défis



Principe : Hands Up est un jeu d'habileté, de rapidité et d'observation qui bouge beaucoup. Il est composé de cartes représentant une ou deux mains dans des positions différentes sur quatre images permettant à tous les participants de voir le dessin sous un bon angle, quelle que soit leur position autour... Voyons un peu lequel d'entre vous maîtrise le mieux les mouvements de ses mains. Tous les joueurs doivent reproduire, le plus rapidement possible, les positions des mains figurant sur les cartes. Le joueur le plus lent perd.

Taille boîte : 10x10x7
Inventaire : 1 règle du jeu, 58 cartes

Puissance 4

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : *
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Genre : Stratégie/Observation
Thème : Couleurs



Principe : Ce jeu est maintenant devenu un classique. Chaque joueur va successivement laisser tomber un pion de sa couleur dans une des colonnes, pour essayer de former un alignement de 4 pions, que ce soit en diagonale, verticale ou horizontale.

Taille boîte : 26,5x26,5x5,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 grille de jeu, 2 supportes, 1 glissière, 22 pions rouges, 22 pions jaunes

Qwirkle

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 30 à 60 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Stratégie/Réflexion

Thème : Couleurs/Symboles



Principe : Jeu tactique d'association et de logique. Chaque joueur dispose de 6 tuiles. A son tour il en place un maximum à condition de les poser sur une seule ligne avec un caractère commun : la couleur ou la forme. A chaque tour on marque les points des lignes que l'on a complétées. L'astuce consiste à placer ses pièces à des endroits stratégiques, comme par exemple des intersections, pour marquer un maximum de points. La règle est simple à comprendre et l'on devient "accro" à ce jeu !

Taille boîte : 26x26x6,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sac en tissu, 108 tuiles

Dobble

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Observation/Rapidité

Thème : Connaissances



Principe : 57 symboles inédits liés au monde du cinéma, 55 cartes et 8 symboles sur chaque carte... et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte... Dobble est un pur jeu d'ambiance basé sur l'observation et la rapidité. Repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Ensuite, récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre, défaissez votre carte ou refitez-la à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez.

Taille boîte : d9x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 55 cartes

Cache tomate !

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 15 à 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Mémoire/Rapidité
Thème : Animaux



Principe : Il y a 7 catégories d'objets et 7 objets par catégories. Une carte de chaque couleur est placée face cachée devant sa catégorie puis une carte au hasard d'une pioche est retournée. C'est alors le joueur le plus rapide à indiquer ce que représente la carte face cachée de la même catégorie qui gagne le point. La mémoire et la rapidité seront de rigueur car c'est le bazar dans la ferme !

Taille boîte : 10,5x10,5x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 56 cartes

RapidCroco

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : -
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Observation/Rapidité
Thème : Animaux

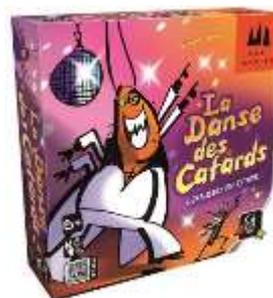


Principe : On dispose sur la table trente-six cartes qui représentent des crocodiles et des hippopotames. Tous les crocodiles sont identifiables avec cinq critères (sexe, chapeau, lunettes, couleur et corpulence) et sont tous différents. Ils ont également la particularité de montrer du doigt un des bords de la carte. Au début de la manche, les joueurs mélangent les cartes critères et en tire cinq pour définir un profil, par exemple Gros, Bleu, Garçon, Sans chapeau et Avec lunettes. Les joueurs doivent alors le retrouver au plus vite, puis, en suivant la direction qu'indique son doigt, puis celles des crocodiles placés sur l'itinéraire, ils doivent trouver le coupable qui est soit le premier croco situé deux fois sur l'itinéraire, soit le premier croco de la chaîne si on arrive sur un hippopotame ou le bord de la table. Dès qu'un joueur a trouvé le coupable, il doit s'écrier "<Nom du coupable> je vous arrête". S'il ne s'est pas trompé, il gagne la carte. Le premier joueur qui atteint trois cartes gagne la partie.

Taille boîte : 9x9x2,5
Inventaire : 3 cartes règle du jeu, 46 cartes (32 crocodiles, 4 hippopotames, 10 critères)

La danse des Cafards

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Danse / Rapidité
Thème : Danse



Principe : Dans le jeu La Danse des Cafards, chacun son tour pose rapidement une carte et exécute le mouvement indiqué accompagné de son bruit. Le rythme est effréné, et les joueurs doivent rester dans le tempo sans répéter deux fois le même geste même si des cartes identiques se succèdent... Pas si simple dans ce cas de ne commettre aucun faux pas. Celui qui se défait de toutes ses cartes en premier sera déclaré roi du dancefloor !

Taille boîte : 11x11x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 118 cartes (112 cartes Danse, 16 cartes Danse taboue)

Difference

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Observation / Rapidité
Thème : Fantastique



Principe : Chaque joueur possède une pile de cartes avec une même illustration... du moins en apparence. À chaque tour, trouvez les deux différences entre votre carte et la carte commune servant de référence. Le plus rapide pourra se défaisser d'une carte et se rapprocher de la victoire. Serez-vous plus perspicace que vos adversaires ?

Taille boîte : 10,5x14,5x2
Inventaire : 1 règle du jeu, 50 cartes

Bric-à-brac

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Observation/Calcul
Thème : Animaux



Principe : Un curieux wombat a ramassé plein de choses et les a entassées dans sa malle. Il aimerait faire le tri mais il a besoin d'aide. Parmi les trois cartes en jeu, comptez les éléments qui apparaissent sur au moins deux cartes. Puis, additionnez vite ces éléments entre eux et annoncez le total : le plus rapide gagne une carte. Puis on en remet une nouvelle et c'est reparti pour un tour ! Bric-à-brac est un jeu d'observation et de calcul pour tous les petits futés.

Taille boîte : 10,5x14,5x2
Inventaire : 1 règle du jeu, 30 cartes

Manga Party

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : /
Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs
Genre : Imagination
Thème : Imagination



Principe : Pour gagner, il faut avoir le plus de cartes en fin de partie. Les cartes du jeu représentent des scènes de la vie d'un lycée, mais les bulles renfermant les paroles des personnages sont toutes vides. Les joueurs devront alors imaginer les paroles ou les pensées qui pourraient remplir ces bulles pour faire deviner aux autres joueurs à quelles scènes elles correspondent.

Taille boîte : 8,5x8,5x2,5
Inventaire : 2 cartes règles du jeu, 56 cartes

Coco King

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Adresse/Stratégie

Thème : Animaux



Principe : Prenez votre singe, placez une noix de coco dans ses mains et visez une des coupes en jeu. À chaque tir réussi, vous remportez une précieuse coupe qui vous permet de construire votre pyramide et de vous rapprocher du but. Si vous êtes suffisamment adroit, vous pouvez même viser les coupes de vos adversaires pour leur dérober. Mais ces derniers pourraient bien vous en vouloir et user de leurs cartes spéciales pour vous éloigner de la victoire.... Un jeu d'adresse à l'ambiance survoltée et très contagieuse qui a déjà conquis petits et grands joueurs !

Taille boîte : 28x28x9,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 4 plateaux de jeu, 4 gobelets rouges, 10 gobelets jaunes, 36 noix de coco, 12 cartes

Spiderman

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Chance/Stratégie

Thème : Fantastique



Principe : Contient deux jeux. Jeu des familles Spiderman : reconstituez le plus grand nombre de familles et remportez la partie. // Jeu de Duel : Le défi contre les super-vilains ! Incarnez Spiderman ou l'un des Super-vilains et défiez vos amis pour prendre leurs pouvoirs et être vainqueur...

Taille boîte : 19x26x6,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 2 dés normaux, 1 dé Araignées, 32 cartes de Famille (4 cartes de 8 couleurs), 66 cartes de Duel (6 cartes Personnages, 60 cartes Pouvoirs)

Go Go Gelato !

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Adresse
Thème : Nourriture



Principe : Quelle belle journée ensoleillée ! Vous êtes vendeur de glace et vos compositions sont tellement originales et rafraîchissantes que la file d'attente ne se désemplit pas ! Soyez plus rapide que les autres joueurs pour réaliser les commandes de vos clients et votre stand de glace connaîtra un succès mérité.

Taille boîte : 26x26x6
Inventaire : 3 règles du jeu, (Fr. Angl. All.), 16 cônes (4 verts, 4 roses, 4 jaunes, 4 bleus), 12 boules (4 vertes, 4 roses, 4 jaunes, 4 bleues), 54 cartes

Ice Cool

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Adresse
Thème : Animaux



Principe : Ice Cool est un jeu de pichenettes où vous propulsez des manchots à travers des couloirs de glace pour attraper les poissons. Avec un peu de dextérité, vous parviendrez à leur faire passer les portes, prendre des courbes et sauter. Mais attention, un des joueurs est le gardien des poissons et doit tenter d'attraper les manchots dans leur course folle !

Taille boîte : 20x40x5.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 4 manchots, 5 boîtes salles de classe, 16 poissons (3 verts, 3 bleus, 3 rouges, 3 jaunes, 4 blancs), 53 cartes (45 cartes de poissons de 1 à 3, 4 cartes manchots colorées, 4 cartes d'identité manchots)

Spaghetti

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Habileté/Adresse

Thème : Nourriture



Principe : Spaghetti est un jeu de dextérité dans lequel les joueurs sont en compétition pour retirer autant de spaghetti que possible de l'assiette. Le joueur ne dispose que de 20 secondes pour récupérer les meilleurs morceaux, mais manger des spaghetti requiert un grand soin. Si quoi que ce soit tombe de l'assiette et tâche la table, le tour du joueur s'arrête immédiatement. Le joueur ne peut utiliser qu'une main et ne peut toucher qu'un spaghetti à un moment donné. Si tirer sur un spaghetti fait rouler une boulette de viande hors de l'assiette, le joueur peut lâcher le spaghetti pour essayer de rattraper la boulette. Au moment où la boulette est attrapée, elle ne peut toucher aucun spaghetti. Ces boulettes de viande habillément attrapées valent un point à la fin de la partie. La partie s'arrête quand l'assiette est vide, et celui ayant le plus de points remporte la partie.

Taille boîte : 26x26x8

Inventaire : 1 règle du jeu, 2 assiettes, 4 boulettes, 1 sablier, 12 recettes, 27 lacets (3 noirs, 6 verts, 8 rouges, 10 jaunes)

Twin it !

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : -

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Observation/Rapidité/Coopération

Thème : Couleurs/Symboles



Principe : Ouvrez grand vos yeux ! A Twin it, les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée. Votre but ? Essayer de détecter plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs exactement identiques ! La plupart des motifs sont en double, certains sont en triple et quelques pièges sont uniques ! 3 modes de jeu complémentaires : compétitif, en équipes et coopératif !

Taille boîte : 10x13,5x4,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 135 cartes

Dobble Animaux

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Observation/Rapidité

Thème : Animaux/Connaissances



Principe : 57 symboles inédits liés au monde animal, 55 cartes et 8 symboles sur chaque carte... et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte... Dobble Animaux est un pur jeu d'ambiance basé sur l'observation et la rapidité. Repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Ensuite, récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre, défaussez votre carte ou refilez-la à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez.

Taille boîte : d9x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 55 cartes

Dobble Star Wars

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Observation/Rapidité

Thème : Science-Fiction



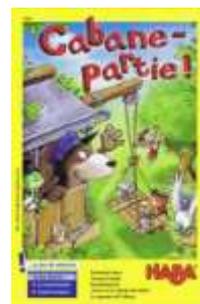
Principe : 57 symboles inédits liés à l'univers de Star Wars, 55 cartes et 8 symboles sur chaque carte... et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte... Dobble est un pur jeu d'ambiance basé sur l'observation et la rapidité. Repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Ensuite, récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre, défaussez votre carte ou refilez-la à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez.

Taille boîte : d9x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 listing des personnages, 55 cartes

Cabane-partie !

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Tactique
Thème : Quotidien



Principe : Dans une cabane perchée au sommet d'un arbre, il y a un remue-ménage infernal. Les habitants de cette cabane ne se sentent pas à l'aise dans le logement des autres, ils aimeraient qu'on les ramène vite chez eux! Seul celui qui se rappellera à quel endroit se trouve quel animal et échangera les places habilement pourra ramener en premier ses 6 amis dans leur propre logement.

Taille boîte : 15x23x5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 cabane, 1 réglette ascenseur, 1 dé, 24 plaquettes d'animaux

La forêt mystérieuse

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs
Genre : Coopération / Mémoire / Stratégie
Thème : Fantastique



Principe : Après avoir traversé un tableau magique, Jonas se retrouve plongé dans un univers fantastique. Aidez-le à traverser la grande Forêt Mystérieuse et affrontez ensemble la Reine des Draconia, une des créatures les plus dangereuses de cette forêt. Le jeu se déroule en 3 phases.

Phase 1 : Une par une, retournez les cartes et observez le Parcours pour mémoriser les différents Équipements dont vous avez besoin pour votre aventure.

Phase 2 : Lancez les 4 dés. Le résultat des dés vous indique quels équipements-vous sont proposés pour l'expédition. Choisissez-en 2 et posez-les sur le Sac à Dos aux emplacements prévus.

Phase 3 : Partez explorer la Forêt Mystérieuse. Révélez une par une les cartes du parcours, et déposez les équipements qui y sont indiqués. Lorsque tous les éléments d'une carte parcours sont complétés, vous pouvez passer à la suivante.

Taille boîte : 20,x20,5x6
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 figurine Jonas, 1 plateau sac à dos, 4 dés, 81 jetons (2 jetons randonneur, 55 jetons équipement, 24 cartes parcours), 1 monstre en deux parties

Compact Curling

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Adresse/Tactique

Thème : Adresse



Principe : Pour gagner, vous devrez faire preuve d'adresse et de tactique. Déployez simplement le tapis de jeu, placez les barres aimantées pour une stabilité parfaite et vous êtes prêts à jouer ! Les règles sont simples : à tour de rôle, chaque équipe fait glisser une pierre pour l'approcher du centre de la cible. L'équipe qui a la pierre la plus au centre gagne la manche et marque un point pour chacune de ses pierres mieux placée que la meilleure des adversaires. Le mécanisme de roulement à bille utilisé donne une sensation de glisse étonnante qui vous donnera l'impression de jouer sur la glace.

Taille boîte : 36x7x7,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sac en tissu, 8 pierres de curling (4 oranges, 4 bleues), 1 piste de jeu d'1,20 mètres de long, 2 barres aimantées, 2 éponges

Bazar Bizarre 2.0

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Rapidité

Thème : Fantastique



Principe : Dans le jeu Bazar Bizarre 2.0, cinq figurines d'une certaine couleur sont disposées devant vous. Puis, une carte Objetest retournée. Si un des objets y figure à l'identique, saisissez vite la figurine correspondante ! Sinon, attrapez la seule qui n'a rien en commun avec la carte : ni forme, ni couleur. Mais attention, car des variantes diaboliques viennent tout chambouler....

Taille boîte : 13x13x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 5 figurines, 60 cartes

Kikafé ?

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs

Genre : Mémoire/Rapidité

Thème : Animaux



Principe : Dans le jeu Kikafé?, tentez d'innocenter vos 6 animaux en vous débarrassant de toutes vos cartes ! Trouvez la bonne carte dans votre main au fur et à mesure des accusations, posez-la en premier et accusez vite un autre animal. Pour éviter l'erreur fatale qui vous vaudra un jeton crotte, soyez rapide et attentif et rappelez-vous quels animaux ont déjà été innocentés. À la fin du jeu, le joueur qui a le moins de jetons crotte gagne la partie.

Taille boîte : 8x12x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 36 cartes (6x6 couleurs)

Crobête

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Ambiance

Thème : Monstres



Principe : Dans le jeu Crobête, vous allez enchaîner plusieurs mini-jeux. Faites des grimaces monstrueuses, réalisez une soupe de monstres particulièrement délicieuse, résolvez des challenges de mémoire et faites des bruits fous d'animaux pour tenter de vous débarrasser en premier de ces petites bestioles !

Taille boîte : 9,5x12x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 33 cartes, 24 pions Bestiole, 13 pions Monstre, 12 pions Monstre, 1 pion C'est mon tour.

Les aventuriers du rail Mon premier voyage

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 15 à 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Stratégie / Réflexion

Thème : Aventure



Principe : Dans le jeu Les Aventuriers du Rail - Mon Premier Voyage Europe, dès 6 ans, les enfants peuvent jouer à ce jeu de société facile et amusant. Le principe est toujours le même : il faut collecter des cartes Wagon, et prendre possession des routes sur le plateau de jeu pour relier les villes listées sur les cartes Destination. Pour s'adapter aux enfants, le plateau représentant l'Europe est ici simplifié et les règles ont également été allégées.

Taille boîte : 27,5x27,5x5,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 20 wagons bleus (+3), 20 wagons rouges (+2), 20 wagons jaunes (+2), 20 wagons verts (+2), 72 cartes train, 32 tickets, 4 Grandes Traversées, 1 ticket Or

Perlatette

Age : 6+

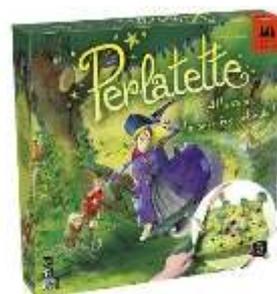
Armoire : Jaune

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Adresse / Coopératif

Thème : Fantastique



Principe : La sorcière étourdie Perlatette a égaré ses affaires dans la forêt, heureusement les petits lutins vont l'aider à les retrouver avant le lever du jour ! A votre tour, faites équipe avec votre voisin pour faire rouler la sorcière jusqu'à son objectif. Appuyez habilement sur les coins du plateau et ziiiip, elle se déplace comme par magie. Essayez de bien vous coordonner pour aller rapidement jusqu'au bon endroit sans tomber dans un trou ni perdre son précieux chapeau. Qui parviendra à récupérer le plus d'objets ?

Taille boîte : 34,5x34,5x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 4 blocs de mousse, 1 sac en tissu, 1 ablier, 1 sorcière avec un chapeau, 4 boutons, 5 grandes cartes lutins, 5 petites cartes lutins, 8 arbres avec socles, 24 tuiles Objets, 20 étoiles, 108 jetons Baies

Face de bouc

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : -

Nombre de joueurs : 2 à 7 joueurs

Genre : Mémoire / Rapidité

Thème : Monstre



Principe : Inventez un nom aux personnages au fur et à mesure de leur apparition : Mister Melon ? Tronche de cake ? Ce que vous voulez ! Mais quand un personnage revient, souvenez-vous de son nom et criez-le en premier ! Un jeu très simple qui encourage la créativité et l'humour !

Taille boîte : 9x9x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 56 cartes

Plouf party

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : -

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs

Genre : Bluff / Rapidité

Thème : Eau



Principe : Poussez les autres pions à l'eau pour être le dernier au sec sur le bord de la piscine. Rusez pour ne pas dévoiler trop tôt votre couleur secrète et pour piéger les adversaires ! Pas de pitié pour les poules mouillées !

Taille boîte : 10x14x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 6 jetons, 1 fond piscine

PitchCar Mini

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Habileté / Adresse

Thème : Course / Voitures



Principe : Foncez dans la ligne droite, attention à la chicane ! Une course effrénée sur un circuit que vous composerez avant le départ, Pitch Car Mini est un jeu où vos voitures seront déplacées à coup de pichenettes !

Taille boîte : 27x19x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 8 pions, 6 lignes droites, 10 courbes, 16 barrières de sécurité

Tumblin-Dice

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : -

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs

Genre : Habileté

Thème : Habileté / Mathématique



Principe : Votre habileté et vos nerfs seront mis à rude épreuve ! À tour de rôle, chaque joueur lance un de ses dés à l'aide d'une pichenette, afin de l'envoyer le plus loin possible sur le plateau de jeu tout en essayant d'éjecter les dés adverses qui se trouvent sur son chemin. Le but du jeu est de marquer plus de points que ses adversaires une fois lancés les dés de tous les joueurs. Le coup parfait est réalisé en plaçant un dé de valeur 6 sur le plateau « 4x » : il rapportera ainsi 24 points (4 x 6) à lui seul ! Mais attention, rien n'est acquis car vos adversaires feront tout pour le faire sortir. Une fois tous les dés lancés, la manche s'arrête et chacun compte ses points. Le premier joueur (ou la première équipe) à atteindre 301 points remporte la partie. De nombreuses variantes de jeu sont disponibles pour varier les plaisirs. Tumblin-Dice est idéal pour apprendre aux enfants en s'amusant les tables de multiplications.

Taille boîte : 50x41x8

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 10 tourillons en bois, 1 sac en tissu, 18 dés (5 noirs, 5 rouges, 4 verts, 4 bleus)

Yum Yum Island

Age : 6+

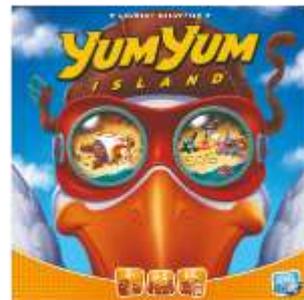
Armoire : Jaune

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Dextérité / Coopération

Thème : Coopération / Animaux



Principe : Sur l'île de Yum Yum, cochons, castors, pandas, chatons et autres animaux vivent en harmonie. Un jour, Ferdinand le géant débarque et dévore toute la nourriture de l'île... Par chance, une escadrille de pélicans qui passait par là décida de voler au secours des animaux. Les joueurs jouent le rôle de pélicans essayant de nourrir les animaux de l'île. Chaque animal est représenté par une découpe en carton comportant un deuxième niveau surélevé permettant d'identifier la gueule de l'animal. Dans la bouche se trouvent une paire de chiffres - un vert et un rouge - qui indique la quantité de nourriture végétarienne et à base de viande dont l'animal a besoin pour être satisfait. Chacun son tour, les joueurs choisissent quel animal alimenter, paient le coût de leur mission et, un bandeau sur les yeux, doivent larguer les pions de nourriture sur l'animal sélectionné, sans déborder ni toucher. Sinon, c'est le géant qui mange tout. Une fois les animaux sauvés, la partie est gagnée.

De légères subtilités de règles permettent d'ajouter un soupçon de choix tactiques, pour épicer un jeu amusant comme tout ! Un jeu coopératif dans lequel les joueurs doivent donc larguer de la nourriture dans la gueule des animaux... mais sans rien voir !

Taille boîte : 27x27x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 géant, 1 tortue géante, 4 arbres, 12 animaux, 1 dé, 5 lunettes d'aviateur, 80 jetons Nourriture (40 verts 40 roses)

Perlin Pinpin

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : -

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Mémoire / Stratégie

Thème : Moyen-Âge



Principe : Réveillez les 12 princesses ! La princesse Chocolat, la princesse Coccinelle et dix de leurs ravissantes amies sont endormies. Grâce à vos cartes princes, votre mémoire et un peu de chance, réveillez-en un maximum. Attention aux chevaliers, dragons et potions magiques cachés dans la pile de cartes !

Taille boîte : 10x14x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 79 cartes

Pour une poignée de marguerites

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Stratégie / Observation / Duel

Thème : Animaux



Principe : Dans le val d'Hérens, les fleurs sont savoureuses et les trèfles succulents. Bien entendu, cela attire toutes les vaches de la région qui ne reculeront devant rien pour une poignée de Marguerites. Joueurs, vous allez incarner une vache et devrez manger certaines fleurs sur votre parcours. Le premier joueur ayant récupéré la totalité des jetons fleurs correspondant à son objectif sera le grand gagnant... dès qu'il sera de retour à l'étable ! Mais attention aux vaches qui vous provoquent en duel, défendez votre coin de verdure lorsqu'une voisine tente de déguster des marguerites à votre place ! Tête contre tête, place aux duels !

Une variante dès 7 ans existe pour les vaches les plus aguerries.

Taille boîte : 20x20x4.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 4 dés, 4 vaches, 4 mini plateaux, 4 tuiles Aide de jeu, 18 jetons trèfle, 45 jetons herbe, 1 jeton duel

La vallée des vikings

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 15/20 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Tactique / Argent / Adresse

Thème : Argent / Viking



Principe : La vallée des Vikings accueille le grand bowling annuel des tonneaux. Les joueurs doivent faire preuve de courage et d'habileté et savoir prendre des risques pour faire tomber les bons tonneaux avec la boule et déplacer habilement les Vikings sur la jetée. Mais celui qui va trop loin et tombe dans l'eau repart sans rien. Celui qui peut amasser le plus de pièces d'or gagnera la partie !

Taille boîte : 22x31x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau composé de 7 pièces puzzle, 8 jetons drapeaux, 4 jetons vikings, 1 grand personnage, 1 boule, 4 tonneaux, 24 pièces d'or, 4 drakkars démontables

Gare à la toile

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Stratégie

Thème : Animaux



Principe : Alors que se déroule la grande course des fourmis, 3 araignées décident de semer la pagaille. Dans Gare à la toile vous tentez d'être le premier à amener vos 3 fourmis jusqu'à l'arrivée. Vous pouvez ralentir vos adversaires en déplaçant astucieusement les 3 araignées : vous pourrez alors suspendre la plus petite au-dessus d'une fourmi adverse et l'attraper dans votre toile. Elle sera obligée de revenir à la case départ. Mais attention à ne pas vous laisser piéger vous-même. Il s'agit d'être au bon endroit au bon moment ! Gare à la toile propose aux jeunes araignées joueuses et aux fourmis courageuses une aventure ludique palpitante en 3D.

Taille boîte : 29,5x29,5x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 2 plateaux, 4 troncs piliers, 1 souche d'arbre, 3 dés, 3 araignées, 12 fourmis

Catan Junior

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Gestion / Stratégie

Thème : Pirates



Principe : Terre en vue ! Parcourez les mers à bord de vos bateaux pirates, découvrez des îles pour y construire vos repaires de pirates ! Pour cela vous aurez besoin de quelques bricoles, comme du bois et des ananas par exemple ! Le sort d'un pirate n'est pas toujours facile. Dans le but d'établir des forteresses et une force navale, il doit obtenir or, sabres, bois et laine. Mais ces ressources ne sont pas toujours à portée de main, c'est pourquoi il est parfois nécessaire d'échanger avec ses comparses pirates, en s'assurant d'en tirer la plus grande part du gâteau. Celui qui placera judicieusement ses repaires, amassera rapidement tout ce dont il a besoin pour construire encore plus de repaires ! Mais attention à ce filou de Capt'n Croc, qui tentera de se mettre en travers de votre route. Mais, ne vous en faites pas, votre fidèle compagnon, Coco, vous donnera certainement un coup de main !

Taille boîte : 29.5x29.5x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 18 moutons, 18 ananas, 18 bois, 18 épées, 18 sacs d'or, 1 pion avec son socle, 1 dé, 28 bateaux (7 de chaque couleur), 28 repaires de pirates (7 de chaque couleur), 4 tuiles joueurs, 16 tuiles coco

SOS Dino

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 25 min

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Réflexion / Coopération / Anticipation / Stratégie

Thème : Dinosaures



Principe : Attention, dinos en danger ! Sauve qui peut !!! Les volcans entrent en éruption ! Tuile après tuile, la lave progresse ! Tous ensemble aidez les mignons petits dinosaures à fuir dans les hautes montagnes avant qu'ils ne soient pris au piège. Et n'oubliez pas les œufs restés dans leur nid ! SOS Dino est un jeu coopératif où tour à tour, vous allez devoir faire progresser la lave des volcans puis faire avancer les Dinos qui se trouvent sur le plateau.

Taille boîte : 24x24x9

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sac en tissu, 4 dinosaures, 1 plateau, 4 volcans démontables, 4 montagnes démontables, 6 obstacles démontables, 6 jetons Œuf, 58 tuiles Danger

Twin it ! Japan

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : /

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Observation / Rapidité / Coopération

Thème : Couleurs/Symboles



Principe : Ouvrez grand vos yeux ! A Twin it, les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée. Votre but ? Essayer de détecter plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs exactement identiques ! La plupart des motifs sont en double, certains sont en triple et quelques pièges sont uniques ! 3 modes de jeu complémentaires : compétitif, en équipes et coopératif !

Taille boîte : 10x13,5x4,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 135 cartes, 1 carnet d'inspiration

Altitude

Age : 6+

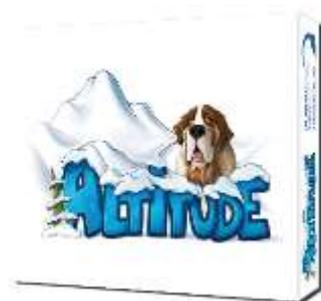
Armoire : Jaune

Durée : 25 min

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Stratégie

Thème : Nature



Principe : On pioche tour à tour des cartes numérotées de 1 à 100 pour assembler la montagne la plus haute d'une manière simple et logique : pour poser une carte montagne, son nombre doit être supérieur aux 2 autres cartes sur laquelle de l'étage du dessous. Mais on peut aussi jouer la carte piochée chez l'adversaire, pour lui « gâcher » sa belle montagne, la défausser, ou jouer une autre carte de sa main. Si on ajoute à tout cela des bonus (les animaux, marmottes, bouquetins ou dahus), des avalanches, des téléphériques et des saint-bernards, on obtient avec Avalanche un cocktail simple à comprendre et qui tourne rudement bien. La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, et le joueur qui a bâti la montagne la plus haute, additionné du nombre d'animaux a gagné.

Taille boîte : 12,5x12,5x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 118 cartes

Patchwork Express

Age : 6+

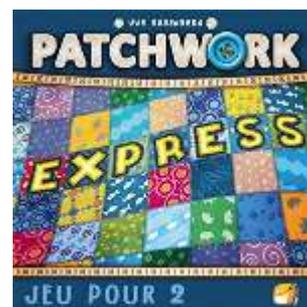
Armoire : Jaune

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Genre : Stratégie

Thème : Stratégie / Couleurs / Couture / Art



Principe : Dans Patchwork, deux joueurs s'affrontent pour construire le patchwork le plus esthétique (et le plus performant) sur un plateau de jeu personnel.

Taille boîte : 20x20x4.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau chrono, 2 plateaux couverture, 2 pions chrono, 1 pion neutre, 23 pièces de tissu, 6 pièces de cuir, 31 tuiles bouton (14 de 1, 9 de 2, 8 de 5)

Chabyrinthe

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : *

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Observation / Tactique

Thème : Animaux / Tactique



Principe : Quel chat errant n'aimerait pas quitter la grisaille des ruelles pour le confort d'un chaleureux foyer ? Difficile cependant d'en trouver le chemin car les gouttières se suivent et se ressemblent toutes. Remettez un peu d'ordre dans ce dédale urbain en déplaçant ou en faisant pivoter les gouttières, et créez un parcours sans obstacles pour permettre aux félins de trouver un toit accueillant.

Taille boîte : 9x9x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 26 cartes Gouttière, 15 cartes Chat, 2 Cartes Foyer

Brouhaha

Age : 6+

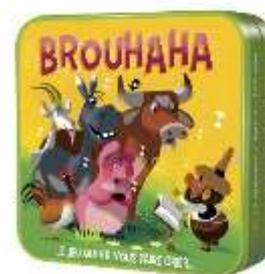
Armoire : Jaune

Durée : *

Nombre de joueurs : 3 à 10 joueurs

Genre : Ambiance / Communication

Thème : Animaux / Ambiance / Communication



Principe : Le jeu qui va vous faire crier ! Retrouverez-vous votre compagnon en écoutant son cri ? Brouhaha est un jeu bruyant, certes ! Vos voisins n'aimeront pas, certes ! Et pourtant quel jeu idéal pour réveiller vos apéros entre amis. Découvrez l'ambiance débridée de ce jeu où il vous faudra tous ensemble imiter le cri d'un animal et retrouver votre partenaire !

Taille boîte : 9x9x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 4 chasseurs, 42 animaux (21 paires)

Explonimo

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 15/30 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Réflexion / Devinettes / Connaissances
Thème : Animaux / Connaissances



Principe : Tour à tour chaque joueur doit deviner le nom de l'animal qui est sur la carte que son adversaire a piochée - Avant de commencer à deviner, l'adversaire donne 2 "mots-clés" au joueur qui devine. Ensuite, le joueur a le droit de poser jusqu'à 7 questions pour trouver le nom de l'animal. Pour savoir combien de questions il lui reste à poser, le joueur utilise le plateau et avance d'une case à chaque question posée. Il gagne la carte s'il parvient à trouver le nom de l'animal. Le gagnant est le joueur qui remporte le maximum de cartes. Le nombre de cartes à remporter varie en fonction du nombre de joueurs dans la partie.

Taille boîte : 11x15x3.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 pion, 49 cartes, 1 plateau chiffré

Dodo

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stratégie / Tactique
Thème : Animaux



Principe : Votre objectif est de construire toutes les passerelles et le bateau à temps pour récupérer l'œuf de Dodo. Ainsi, l'œuf pourra glisser tranquillement jusqu'au bateau et pour gagner la partie, tous ensemble ! Vous commencez au sommet de la montagne. Quand l'œuf se met à bouger, c'est parti ! Construisez d'abord la passerelle numéro 1. Dès que vous avez fini, passez à la deuxième, puis à la troisième, et ainsi de suite jusqu'à la construction de la sixième passerelle et du bateau.

Taille boîte : 29x29x8
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 document de construction, 1 île montagne (1 panneau sol, 3 panneaux montagne, 3 socles, 1 sommet, 14 rochers), 1 dodo, 1 nid de dodo, 1 œuf, 1 rebord de falaise, 6 passerelles, 1 bateau en plusieurs parties, 1 dé, 10 jokers, 58 jetons

Le Grand Prix de Belcastel !

Age : 6+

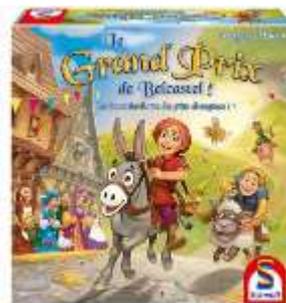
Armoire : Jaune

Durée : 25 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Stratégie / Tactique / Chance

Thème : Course / Moyen-Âge



Principe : Chaque année est organisée la grande course traditionnelle des enfants de la ville. Rendez-vous sur la ligne de départ avec l'âne Charlatan et ses amis et appâtez les animaux avec les bonnes nourritures pour qu'ils avancent. Mais la nourriture dont nous parlons ici n'est pas tout à fait normale. Elle ne fait pas toujours avancer votre compagnon à quatre pattes à la même vitesse. Il faut donc trouver la bonne combinaison pour être le plus rapide possible. Il arrive aussi parfois qu'une herbe de rêverie se soit aussi égarée dans vos sacs ou que votre animal s'octroie une petite pause... En chemin, vous collectez des rubis avec lesquels vous pourrez acheter une nouvelle nourriture, qui sait ? Qui fera avancer son animal rapidement avec la bonne dose de tactique et de chance, passera la ligne en cavalier champion et finira par remporter le chaudron en or ?

Taille boîte : 29x29x8

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 doc variantes de jeu, 1 plateau, 4 pions, 4 plateaux animal, 6 plateaux action, 4 sacs en tissu, 2 dés, 40 rubis, 26 trèfles, 1 chaudron, 180 jetons (31 maïs, 28 salades, 45 pommes, 28 myrtilles, 18 branches, 12 navets, 9 prunes, 9 carottes)

Gloutons mignons

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Coopératif / Combinaison

Thème : Animaux / Monstres / Alimentation / Nourriture



Principe : Des bruits bizarres semblent venir du grenier de la maison d'été de votre grand-père. Une fois en haut des escaliers, vous voyez des monstres poilus et colorés partout ! Ils ont l'air gentil... mais ils ont aussi l'air d'avoir très faim ! Vous devez les nourrir avec tout ce que vous pouvez trouver. Ils mangent n'importe quoi, mais ce qui les attire le plus, c'est la couleur des objets ! Et ils détestent les vitamines...

Taille boîte : 14x20x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 96 cartes

Magic Market

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stratégie / Mémoire
Thème : Argent / Imaginaire / Fantastique



Principe : Le marché magique vient d'ouvrir ses portes ! Sur les étals, les objets piaffent d'impatience à l'idée de découvrir leurs nouveaux acquéreurs. Les vendeurs quant à eux, scrutent les visiteurs qui entrent les uns après les autres dans le brouhaha du marché. Car chacun vient pour une sorte d'objet bien précis, et il faudra tenter de retrouver qui veut acheter quoi au milieu de la cohue.

Taille boîte : 24x24x8

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau Place du Marché, 1 disque, 4 stands visiteurs, 1 baguette magique, 12 pions Visiteurs, 1 horloge, 2 dés, 4 besaces / sacs, 48 objets magiques, 30 pièces, 20 billets

Box Monster

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Toucher / Rapidité
Thème : Monstres



Principe : Un petit monstre a envahi la maison ! Il n'est pas méchant, et il pourrait facilement devenir ton meilleur ami. Seulement, il ne peut pas s'empêcher de manger tout ce qui traîne, alors, forcément, il a mal au ventre... Aidez-moi à retrouver tout ce qu'il a mangé !

Taille boîte : 29x29x15

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 étui, 1 monstre boîte du jeu, 42 tuiles Objet (3 x 14 formes différentes), 2 jetons Médicament, 1 sablier, 27 cartes Radio (9 de chaque couleur)

Dors Dragon d'Or

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Coopératif / Mémoire
Thème : Monstres / Fantastique / Magie / Dragon / Coopératif



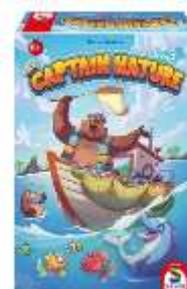
Principe : Vous êtes un groupe d'aventuriers en quête d'objets disséminés dans le trésor du Dragon D'Or. À chaque manche, mémorisez les objets de votre frise. Puis fouillez ensemble dans le trésor du dragon, pour retrouver tous les objets de toutes les frises, pendant le temps d'un sablier seulement (une minute trente). Un des joueurs aura un rôle très particulier, le guetteur : il n'a pas le droit de fouiller et surveille le dragon (le sablier). Les autres joueurs devront donc l'aider à trouver ses objets. Une fois le sablier terminé, vérifiez toutes vos frises. Chaque erreur ou oubli réveille un peu plus le dragon ! Le jeu évolue au fil des 3 manches de la partie par l'ajout de nouveaux objets dans les frises, ainsi qu'une carte « Rêve » qui ajoutera une petite règle supplémentaire.

Taille boîte : 24x24x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 64 tuiles objets (45 objets à collecter, 4 torches, 1 monocle, 15 pièces recto verso), 65 cartes (5 cartes joueurs, 6 cartes rêves vertes, 6 cartes cauchemars rouges, 44 cartes objet), 1 dragon montable avec nuage ZzZ et une minuscule pièce jaune

Captain Nature

Age : 6+
Armoire : Jaune
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Adresse / Coopération
Thème : Écologie / Mer / Nature / Océan / Animaux / Pêche / Coopération



Principe : Quelle jolie baie ! Mais des déchets flottent à perte de vue. Bouteilles en plastique, canettes, gobelets... Nous devons agir ! Partez en mer avec CAPTAIN NATURE et aidez-le à ramasser les déchets dans l'eau. Plus vous collectez de déchets, plus l'eau est propre et les divers animaux marins peuvent revenir dans la baie. Réussirez-vous à collaborer pour ramasser tous les déchets de la baie avant que toute la plage ne soit polluée ?

Taille boîte : 28X19X6.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 4 masques avec élastique, 4 plateaux Plage, 1 poubelle, 4 bouées de sauvetage, 4 bouées phare, 1 bateau démontable, 12 animaux marins, 12 petits poissons, 12 cartes, 24 déchets

Genius Square

Age : 6+

Armoire : Jaune

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs

Genre : Observation / Déduction / Casse-Tête

Thème : Casse-Tête



Principe : Lancer les 7 dés et placer les bloqueurs sur sa grille aux emplacements indiqués par les coordonnées (62208 combinaisons possibles). Il y a toujours au moins 1 solution possible. Le but du jeu est de réussir à positionner ses 9 formes colorées dans sa grille avant son adversaire.

Taille boîte : 27x27x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 2 grilles, 7 dés, 18 formes, 14 bloqueurs ronds